Defensores de Tóquio 3º Edição ALPHA

MANUAL
3
D&T
ALPHA

Criação Marcelo Cassaro
Edição e Revisão Guilherme Dei Svaldi
Arte Erica Awano, Marcelo Cassaro, Wellington Dias, Edu Francisco, Cláudia Medeiros, Rod Reis
Diagramação Marcelo Cassaro
Capa Erica Awano
Logotipo Daniel Ramos

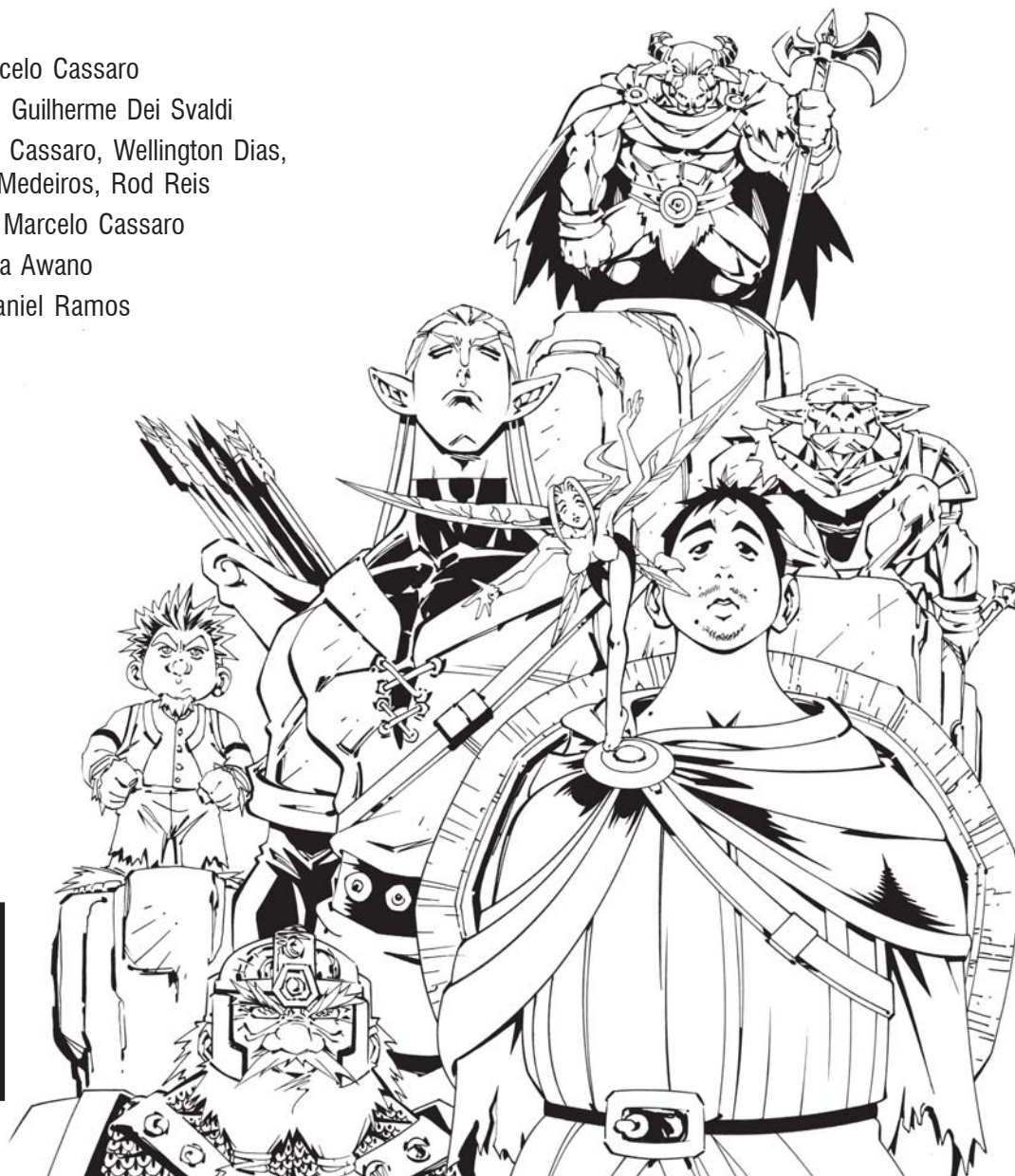
Rua Sarmento Leite, 631 • Porto Alegre, RS
CEP 90050-170 • Fone/Fax (51) 3211-1907
editora@jamboeditora.com.br • www.jamboeditora.com.br

Publicado em setembro de 2008
ISBN: 978858913430-9

CIP - BRASIL. CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO
BIBLIOTECÁRIA RESPONSÁVEL: Denise Selbach Machado CRB-10/720

C146a Cassaro, Marcelo
Manual 3D&T Alpha / Marcelo Cassaro; ilustrado por Erica Awano [et al.]. -- Porto Alegre: Jambô, 2008.
144 p. il.

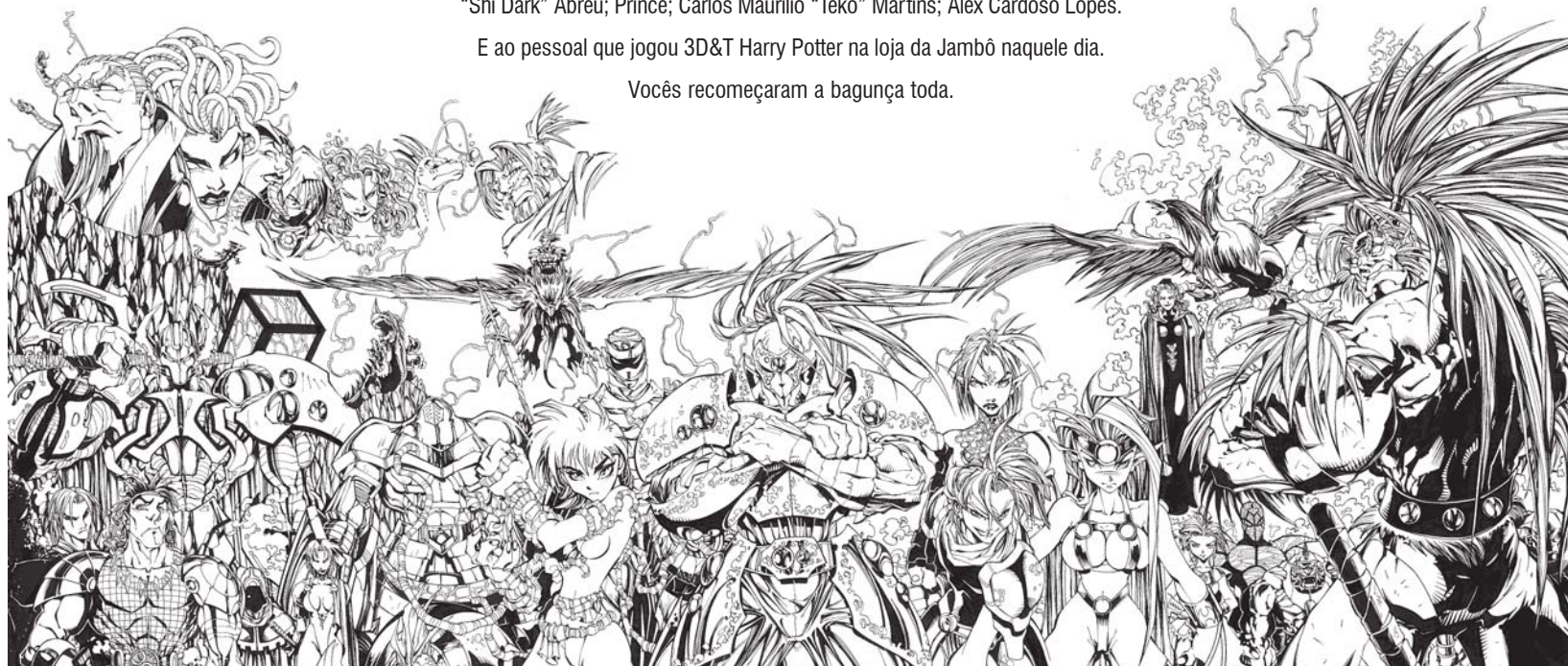
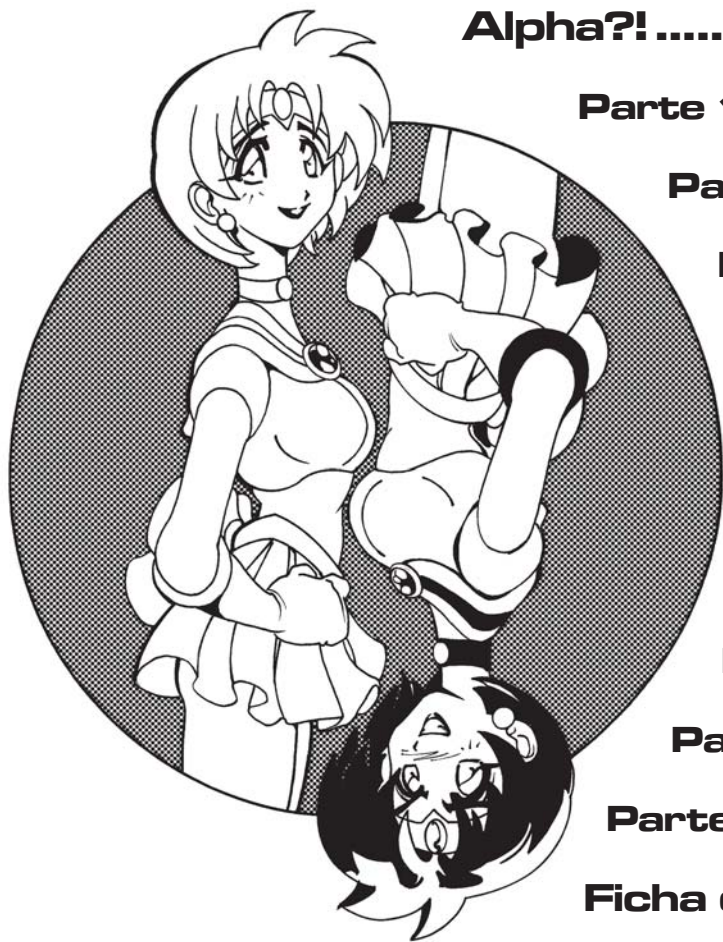
1. Jogos eletrônicos — RPG. I. Awano, Erica. II. Título.

CDU 794:681.31(036)

Agradecimentos

Esta lista fica cada vez mais longa e nunca, nunca será realmente justa. Muita gente colaborou com 3D&T desde seu início, e também durante sua ausência, até hoje. Então, se você foi esquecido, pode me culpar. Você está com a razão.

J.M. “tive uma idéia” Trevisan; Rogério “Katabrok” Saladino; Guilherme “some com esses gnomos” Dei Svaldi; Marcelo “RPG Quest” Del Debbio; Norson “Grimório” Botrel Jr; Grahal Benatti; Roberto “Di’Follkyer” Moraes; Flávio Lúcio “Rogue Hunters” Rodrigues Ribeiro; J.D.Nunes; Himsky Massaoka; Fernando “Lalo”; Fábio “mapas da hora” Fugikawa; Marcelo e Ricardo “Gêmeos Mantícora” Wendell; Takashi; Tiago C. Carvalho; Luiz Felipe Juste; Cesar B. Veiga; João Paulo “CrAzY BoY” Nogueira; Thiago Rosa Shinken; Hugo “Shinji” Almeida; Mad “Raviolius” Gear; Alvaro “Jamil” Freitas; Rodrigo Mota Narciso; Kato o Streetfighter; Henrique Souza; Danilo “OZZ el Brujo” Martins; Maury “Shi Dark” Abreu; Prince; Carlos Maurilio “Teko” Martins; Alex Cardoso Lopes.

E ao pessoal que jogou 3D&T Harry Potter na loja da Jambô naquele dia.

Vocês recomeçaram a bagunça toda.

Alpha?! 5
Parte 1: O Herói 12
Parte 2: Os Números 22
Parte 3: Vantagens 28
Parte 4: Vantagens Únicas 47
Parte 5: Perícias 62
Parte 6: Combate 67
Parte 7: Magos e Magia 78
Parte 8: Objetos Mágicos 117
Parte 9: Escalas de Poder 125
Parte 10: O Mestre 130
Ficha de Personagem 143

Alpha?!

Este diálogo aconteceu via MSN de forma mais ou menos fiel (eu gosto de editar os textos; velhos hábitos não morrem) no dia 17 de maio, entre Guilherme Dei Svaldi, editor na Jambô Editora, e eu.

Guilherme: *Cara, tu tinha que estar aqui na loja agora...*

Capitão Ninja: *É? Por quê?*

Guilherme: *Um pessoal organizou umas mesas de RPG de Harry Potter aqui, tem umas trinta pessoas jogando 3D&T.*

Capitão Ninja: *Isso não é possível!*

Guilherme: *Estão usando a adaptação de Harry Potter que saiu na Dragão Brasil.*

Capitão Ninja: *Mas esse pessoal não larga mesmo o 3D&T...*

Guilherme: *Não tem sistema melhor para leigo.*

Capitão Ninja: *Fala que eu mando um abraço, e que eles são teimosos feito mula.*

Guilherme: *Hahahahahah*

Capitão Ninja: *Tive uma idéia maluca agora. Vem cá, por acaso vocês querem fazer um novo* Manual 3D&T?

Guilherme: *Nunca pensei nisso...*

Capitão Ninja: *Nem eu. Até agora.*

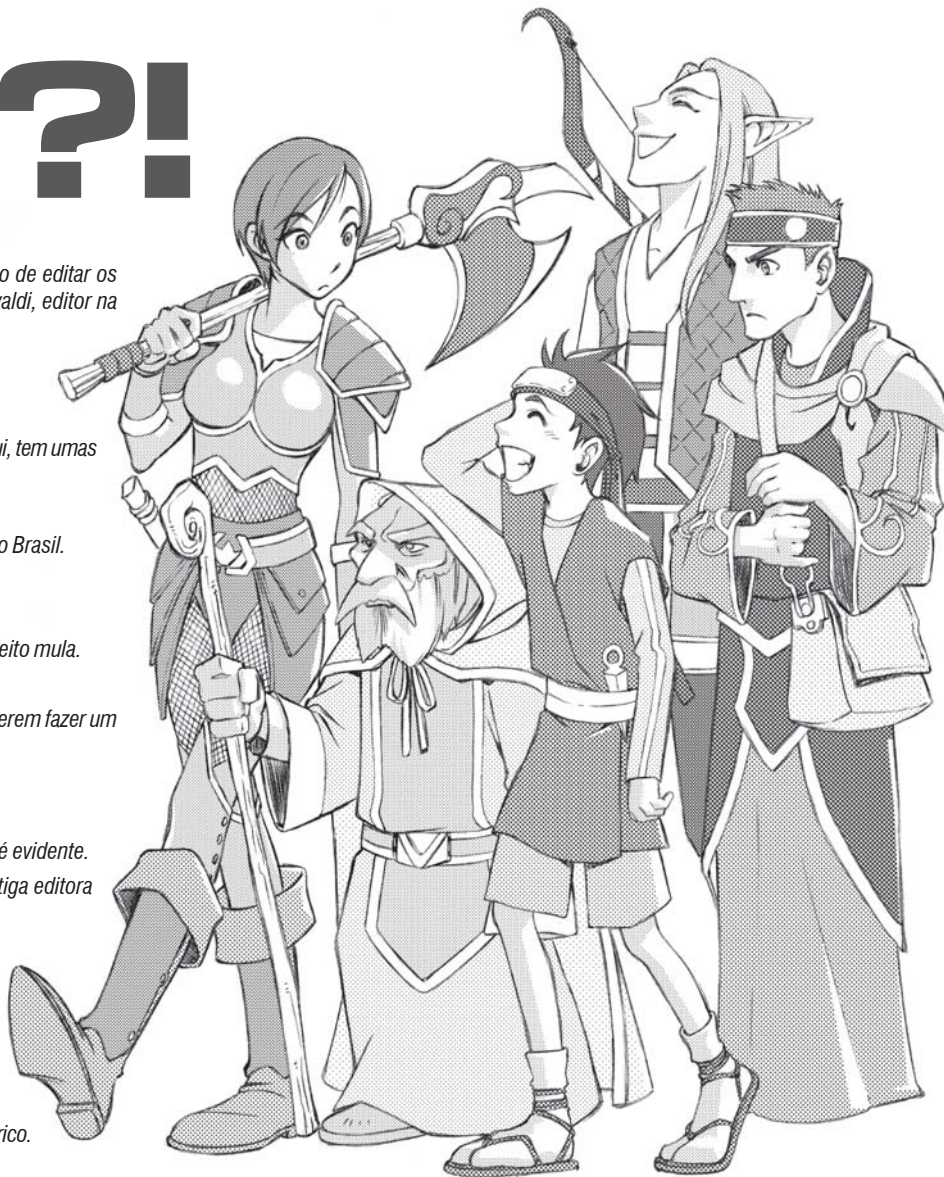
Guilherme: *Que um sistema para iniciantes está fazendo falta no Brasil, é evidente.*

Capitão Ninja: *Você sabe, eu parei de trabalhar com 3D&T porque a antiga editora deixou de fazer os acertos de direitos autorais.*

Capitão Ninja: *E pior, usavam a verba das vendas para sustentar a* Dragão *(quer dizer, aquilo em que a* Dragão *se tornou) depois que saímos.*

Capitão Ninja: *Esses são problemas que não existem mais.*

Guilherme: *Temos que ver até que ponto* Reinos de Moreania *vai cumprir a função de RPG para iniciantes. Porque dependendo disso, valeria ou não investir no 3D&T.*

Capitão Ninja: *Bom, Moreania não pode substituir 3D&T porque não é genérico. É bem específico para estilo D&D.*

Capitão Ninja: Moreania é introdutório para o próprio D20, que é o carro-chefe da editora.

Guilherme: E 3D&T, atrai para o RPG em si.

Capitão Ninja: Sim. Mas vejam aí o que acham melhor.

Prometi ao Guilherme dar uma olhada no material, avaliar quanto precisaria ser mexido. A idéia avançou. O trabalho, também.

Relembrando (e copy/colando): 3D&T nasceu em 1994. Começou com poucas páginas, muito simples, como tantos outros nos Estados Unidos — onde RPGs em forma de fanzine existem aos milhares. Cinco atributos básicos, um punhado de vantagens e desvantagens. E um tema da moda: em plena febre dos Cavaleiros do Zodíaco, o jogo era uma sátira aos heróis japoneses e seus golpes mirabolantes, ataques acompanhados de gritos, e estranhos códigos de honra. Daí o nome, Defensores de Tóquio.

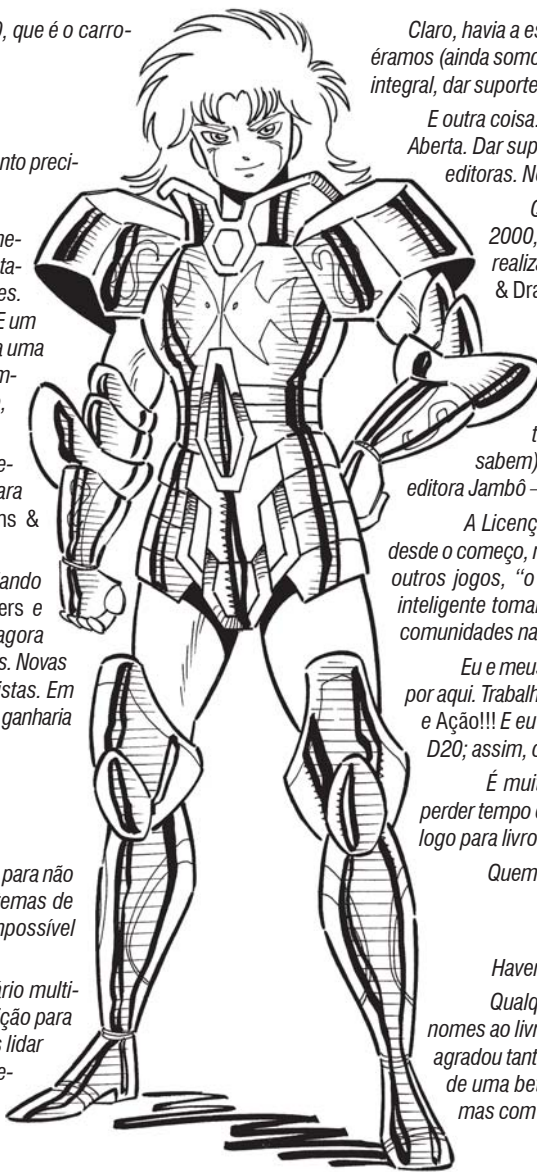
No ano seguinte, ganharia uma nova edição sem grandes diferenças mecânicas. Advanced Defensores de Tóquio*, abreviado para AD&T. Referência ao contemporâneo AD&D,* Advanced Dungeons & Dragons*. Mas ainda um jogo para rir das séries nipônicas.*

Sua terceira versão seria, esta sim, revolucionária. Licenciando games famosos como Street Fighter, Mortal Kombat, Darkstalkers *e* Megaman*, o novo 3D&T —* Defensores de Tóquio 3ª Edição *— agora existia na forma de pequenos módulos, formando mini-jogos fechados. Novas regras seriam acrescidas com o tempo, através de artigos em revistas. Em breve tínhamos o primeiro grande módulo básico, o* Manual 3D&T*. Ele ganharia uma versão Revisada e Ampliada, e ainda uma Turbinada.*

Podia ter acabado ali.

• • • • • • • • • •

Não disse ao Guilherme naquele dia, mas eu tinha outra razão para não querer escrever mais 3D&T. Dez anos trabalhando com vários sistemas de regras, em matérias na Dragão Brasil*, me ensinaram que fica impossível atender ou dominar profundamente qualquer um deles.*

O mundo de Tormenta, por exemplo, nasceu como um cenário multi-sistema para AD&D, Gurps e 3D&T. Mais tarde houve ainda uma edição para Trevas. Regras que um jogo tem, o outro não tem. Era difícil demais lidar com atributos, tendências, níveis, pontuações... enfim, tornar o material harmonioso com tantos jogos diferentes.

Claro, havia a escolha de produzir material diferenciado para cada sistema. Mas éramos (ainda somos) um grupo pequeno de autores. Mesmo trabalhando em tempo integral, dar suporte específico a tantos jogos era impossível.

E outra coisa: alguns daqueles jogos não eram nossos, e nem tinham Licença Aberta. Dar suporte a seus jogadores é responsabilidade de seus autores, suas editoras. Nossa obrigação é para com o nosso público.

Quando o Sistema D20 e sua Licença Aberta surgiram, no ano 2000, nasceu a solução para nosso problema. E também a chance da realização de nosso sonho: escrever um cenário pleno para Dungeons & Dragons*, nosso RPG favorito em todos os tempos.*

Por tudo isso, e também após desentendimentos infelizes (para dizer o mínimo) com a nova administração da antiga editora, 3D&T ficou de lado. Nos aliamos à Editora Mantícora para começar a DragonSlayer*, revista dedicada apenas ao Sistema D20, para concorrer com a DB (e vencer, todos vocês já sabem). Tormenta, por sua vez, tornou-se oficialmente um cenário D20 na editora Jambô — onde vai muito bem, obrigado.*

A Licença Aberta D20 sempre pareceu para nós uma ótima idéia. Sim, desde o começo, mesmo quando tanta gente pregava o apocalipse e temia o fim dos outros jogos, "o Um Sistema para a todos dominar". (E ainda há quem ache inteligente tomar decisões autorais baseadas em listas de discussão, fóruns e comunidades na Internet...)

Eu e meus colegas fizemos o que pudemos para ajudar essa idéia a crescer por aqui. Trabalhamos em material para novos jogadores, como Primeira Aventura *e* Ação!!! *E eu tentei o* Manual 4D&T*, uma fusão entre Defensores e o Sistema D20; assim, os "3D&Tistas" também poderiam mudar para o Sistema D20.*

É muito melhor trabalhar com um só sistema de regras. Em vez de perder tempo e esforço com versões diferentes do mesmo livro, pode-se passar logo para livros novos. Parecia um bom plano. Mas tinha uma falha.

Quem jogava 3D&T, não queria parar.

• • • • • • • • • •

Haveria um novo Manual 3D&T*. Novo, mas ainda trazendo o número 3.*

Qualquer fã sabe que eu procuro inspiração em Street Fighter *para dar nomes ao livro básico. SF II foi o primeiro grande sucesso do game. SF III não agradou tanto (muita gente adora a jogabilidade, mas o elenco tinha o carisma de uma beterraba). Então veio SF Zero — ou* Alpha*. Uma volta às origens, mas com novos lutadores.*

A primeira versão de 3D&T foi, justamente, uma adaptação oficial licenciada de Street Fighter Zero 3.

(Mais tarde o Trevisan me avisou que "alfa" é também um termo de informática para qualquer software ainda em estágio de testes. Como o jogo Pathfinder RPG, que nos Estados Unidos deve substituir Dungeons & Dragons 3ª Edição, e por enquanto existe apenas em uma versão de testes gratuita.)

O nome estava resolvido. Essa parte foi fácil. O que mais podia mudar?

• O sistema de combate, absolutamente, não foi mexido. Ainda é Força de Ataque (Força ou Poder de Fogo + Habilidade + 1d) contra Força de Defesa (Armadura + Habilidade + 1d). Mas algumas manobras mudaram. Agora, em cada turno, você pode realizar uma ação (ataque ou magia) e um movimento, ou dois movimentos. Sim, é parecido com o Sistema D20.

• Percebi que muitos grupos jogam apenas com personagens de pontuação máxima (12 pontos) por ser muito difícil construí-los com menos. Por isso, muitas vantagens tiveram seu custo reduzido. Quase todas custam 1 ou 2 pontos, e apenas as mais fortes custam 3 pontos ou mais.

• Quase todas as vantagens antigas ainda estão aqui, mas com modificações mecânicas. No geral, ganharam algum benefício mais palpável em termos de jogo: Mestre (agora Mentor), Patrono e Riqueza quase não afetavam um personagem focado em combate. Isso agora mudou.

• Não há mais diferenças relevantes entre Aliados e máquinas. Agora, um robô ou veículo é simplesmente um Aliado construto. Uma nova manobra para comando de Aliados permite pilotar veículos, controlar robôs gigantes e também atuar como treinador de monstros.

• Há várias novas vantagens únicas (que representam raças), e todas foram organizadas em grupos. São eles: humanos, semi-humanos, humanóides, youkai, mortos-vivos, construtos. Muitas também tiveram seu custo reduzido: quase todas custam 0 ou 2 pontos, e nenhuma custa mais de 5 pontos.

• Antes, 3D&T tinha duas escalas de poder — normal e gigante. Agora, as quatro escalas de poder usadas em 4D&T também valem aqui: Ningen (humano), Sugoi (incrível), Kiodai (gigante) e Kami (deus). Cada uma multiplica por dez a escala anterior.

• O sistema de magias muda por completo. O Manual da Magia *é uma promessa antiga e nunca realizada (esse nome deve trazer alguma maldição...), então desisti dele. As novas regras que eu planejava incluir nesse acessório agora estarão no livro básico, substituindo o sistema antigo. Não há mais Focus, mas sim três vantagens mágicas: Magia Branca, Magia Negra e Magia Elemental (que inclui Água, Ar, Fogo, Terra e Espírito), por 2 pontos cada. São regras parecidas com uma adaptação do anime* Slayers *publicada na antiga* Dragão Brasil *(que estranho... lembro que o Trevisan escreveu boa parte daquela adaptação, mas ele jura que nunca viu um episódio de* Slayers*).*

• Armadura Extra, Vulnerabilidade e Invulnerabilidade não têm mais custo em pontos. Elas só podem ser adquiridas como parte de vantagens únicas, ou através de magias e itens mágicos.

• Telepatia não é mais um requisito para magias mentais (elas fazem parte da escola Elemental/Espírito). Esta vantagem agora tem várias outras utilizações.

• Inimigo deixa de ser uma desvantagem. É isso mesmo, acabou o tempo em que você ganhava 2 pontos por adotar um Inimigo poderoso, e passava a campanha inteira sem nunca encontrá-lo! Inimigo agora é uma vantagem, que oferece bônus em combate contra as criaturas que você odeia (é parecido com uma habilidade dos rangers de D&D).

• Arma Especial não é mais uma vantagem. Todos os itens mágicos são comprados com Pontos de Experiência.

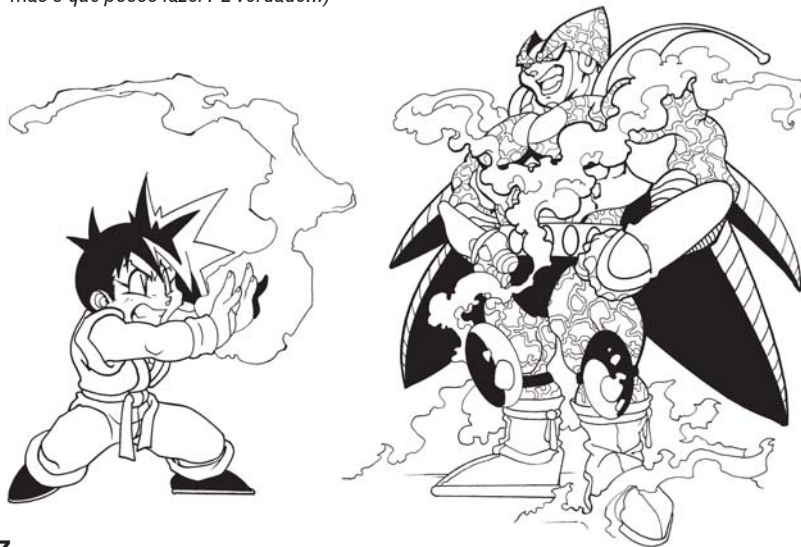
• Não há tabelas de armas. 3D&T nunca terá tabelas de armas. De jeito nenhum.

• • • • • • • • • •

Foi esquisito voltar a ler aquelas regras. O antigo Manual Turbo *— a última grande reformulação, antes de 4D&T — datava de fevereiro de 2003.*

Mais de cinco anos, praticamente sem suporte. E as pessoas ainda jogam!

(E o mais engraçado; os perdedores frustrados de sempre acusavam que 3D&T só era sucesso porque tinha matérias na Dragão todos os meses...)

Eu nunca entendi isso. Sério. 3D&T sempre foi um jogo para atrair novatos, para introduzir novos praticantes ao hobby. Em minha opinião — sem falsa modéstia —, existem muitos *outros RPGs* muito *melhores. (**Nota:** o Guilherme reclamou sobre este comentário, mas o que posso fazer? É verdade...)*

Cinco anos jogando 3D&T, sem mudar para algo diferente, para mim é coisa impensável. Impossível.

Deve ser verdade que "em casa de ferreiro, espeto de pau". Por ser o autor, talvez eu não consiga achar o jogo tão divertido. Talvez 3D&T seja mesmo completo, satisfatório. Quem joga, não precisa necessariamente mudar para algo mais complexo.

O Manual 3D&T Alpha *não é um jogo novo, assim como o* Manual Turbo *também não foi. É o mesmo jogo com pequenas melhoras. Se você tem qualquer dos manuais anteriores, não posso dizer que vale a pena adquirir este. Exceto, talvez, pelas ilustrações: eu tive a sorte incrível de poder contar outra vez com a Erica "Holy Avenger" Awano para novas aberturas de capítulos — ela havia acabado de desenhar a última parte de DBride, e já estava de partida para um novo grande projeto. Vocês logo devem ouvir falar.*

Não posso prometer que 3D&T terá qualquer suporte por parte da DragonSlayer. *Trabalhar com outros sistemas que não sejam D20 não é a proposta da revista. Além disso, estaríamos voltando ao antigo problema: lidar com dois sistemas, sem ser totalmente fiéis a nenhum.*

Não posso prometer, também, que cada título Tormenta *D20 ganhará um equivalente oficial para 3D&T. Isso já era difícil antes, quando ser autor de RPG era meu trabalho de tempo integral (hoje voltei à minha antiga profissão como roteirista de HQs; em média escrevo mais de cem páginas mensais para este e o outro hemisfério).*

Não posso prometer, mas também não posso negar que há uma chance. Porque vocês — o público "3D&Tista" — conseguiram manter vivo este jogo quando eu mesmo havia desistido dele. Conseguiram me fazer voltar a acreditar nele, voltar a investir tempo e esforço nele. Então, acho que vocês conseguem qualquer coisa.

Menos tabelas de armas. Não, diacho, não!

— Marcelo Cassaro "Paladino"

Que jogo é esse?

Certo, você já sabe o que é RPG, está cansado de saber. Você já jogou 3D&T antes. Então pule para o próximo capítulo.

Hm?! Ainda está por aqui? Certo, então vamos lá...

3D&T é um jogo de contar histórias. Histórias exigem personagens. Por isso você e um grupo de amigos controlam, cada um, um personagem.

3D&T é como um teatro de improviso, como uma brincadeira de policial e bandido, mas com regras. Os jogadores dizem o que desejam fazer, e então rolam dados para descobrir se conseguiram. As decisões dos jogadores controlam as ações dos personagens e mudam a história, cujo final pode ser bom ou ruim.

Ao contrário de um videogame ou jogo de tabuleiro, tudo em 3D&T acontece na imaginação dos jogadores. Então, o único limite para o que acontece em uma sessão de jogo é a criatividade dos jogadores e do mestre.

O mestre é um jogador especial. Comparando uma partida de 3D&T a um filme, o mestre funciona como uma mistura de diretor e designer de efeitos especiais. Ele decide o que acontece dentro do ambiente do jogo, como uma porta abrindo sozinha ou uma nave alien aterrissando. Ele também interpreta os monstros e os personagens que não são controlados pelos jogadores.

O mestre aplica as regras, decidindo as conseqüências das ações do personagem, e funciona como co-roteirista junto com os jogadores. Sim, porque — ao contrário de um filme, onde todos os acontecimentos já estão determinados e nunca mudam — em 3D&T a história é apenas vagamente inventada pelo mestre. Ela pode ser alterada por tudo que os personagens fazem. Esse esforço de criatividade conjunta é o que faz este jogo tão divertido.

E embora usemos o termo "jogo" constantemente (mais por falta de um substituto adequado que por vontade), aqui não existe um único vencedor. Todos trabalham em prol de um único objetivo: a diversão.

E isso pode até parecer piegas, mas, quando todo mundo se diverte, todos ganham.

Glossário

Este é um jogo para aventuras em estilo anime, mangá e games japoneses. Aqui estão explicações para alguns termos ligados a essa cultura.

Anime: abreviação de *animation*, termo japonês para desenhos animados. No Ocidente, é usado para desenhos animados com estética japonesa.

Baka: tolo, estúpido, idiota. Uma ofensa comum (mas leve) em anime e mangá.

Bakemono: monstro, demônio. Em geral esta palavra é usada quando não se tem certeza sobre o tipo específico de monstro (alien, demônio, vampiro...).

Bishonen: rapaz muito atraente, de traços afeminados ou andróginos. No Ocidente é comum (mas incorreto) dizer que qualquer personagem masculino de boa aparência é *bishonen*.

~chan: diminutivo afetuoso usado junto ao nome. Assim, "Márcia-chan" seria o mesmo que "Marcinha". É mais usado por meninas, ou por adultos para tratar meninas ou crianças.

Chibi: baixinho. Também é um termo popular para uma versão infantil de um personagem adulto. Foi difundido pela personagem Sailor Chibi-Moon, versão mais jovem da protagonista de *Sailor Moon*. Não é o mesmo que *Super Deformed* (veja em "SD").

Cosplay: abreviação de *costume play*. Ato de fantasiar-se como um personagem de anime, game ou (mais raramente) mangá, para participar de concursos ou apenas por diversão. Uma atividade muito comum em convenções de fãs.

Gaijin: estrangeiro, alienígena. É um termo japonês informal (e muitas vezes pejorativo) para forasteiros; a palavra formal é *gaikokujin*.

Grunt: grunhir, resmungar. *Grunts* é também um termo norte-americano para os soldados de infantaria das forças do mal, como os Soldados Hidler de *Changemen*. São facilmente identificados por não falar (apenas grunhir), atacar em grande número e usar fantasias medíocres (mesmo para os padrões *tokusatsu*). São também conhecidos como "soldados capengas".

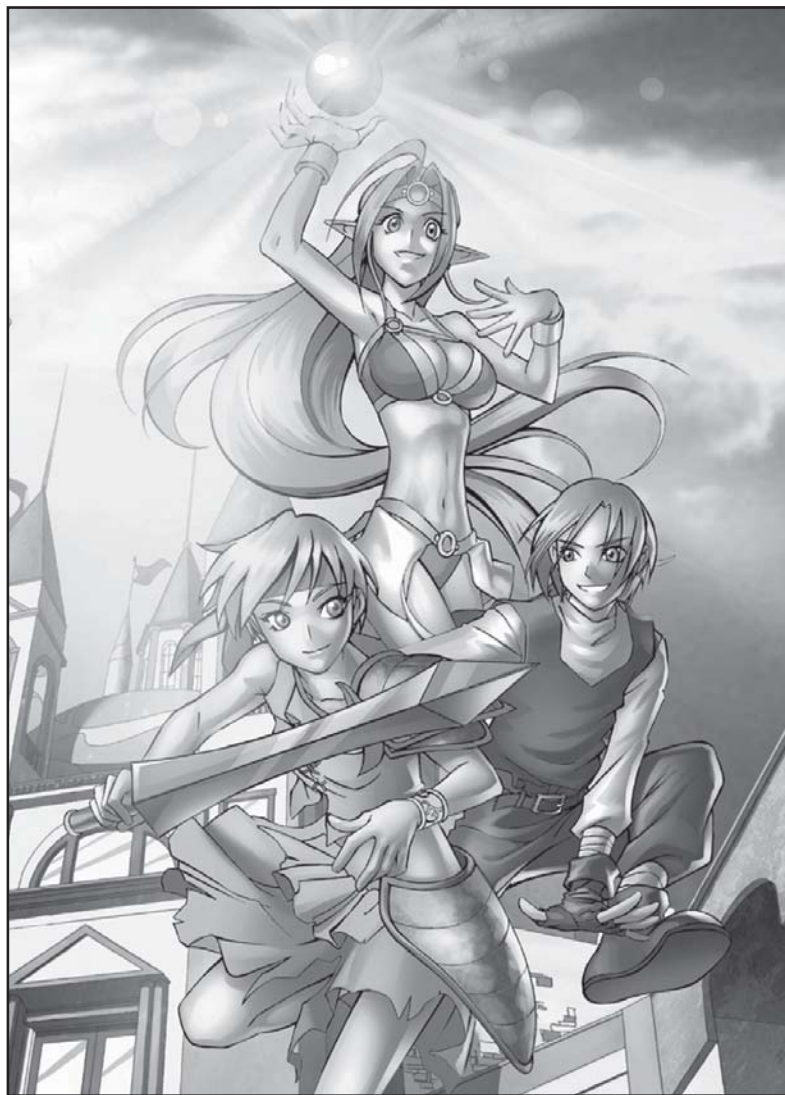
Harém: subgênero das histórias *shounen*, geralmente comédias românticas sobre um protagonista masculino cercado de lindas garotas. *Tenchi Muyo!* e *Love Hina* são os representantes mais conhecidos. Por outro lado, *Fruits Basket* e *Fushigi Yuugi* são apontados como versões *shoujo* destas histórias, com muitos homens atraentes devotados uma protagonista feminina.

Henshin: metamorfose, transformação. Muitos super-heróis japoneses, sobretudo os vários Kamen Riders, gritam esta palavra ao assumir suas formas de herói.

Hentai: tarado, pervertido. Também se refere a anime e mangá de conteúdo erótico.

Jigoku: inferno.

Kaijin: termo popular para monstros de tamanho humano.

Kaijuu: termo popular para monstros gigantes (também conhecidos como *daikaijuu*), como os adversários de *Ultraman.* Godzilla é a mais famosa destas criaturas.

Kakkoii: de boa aparência. Elogio muito usado por jovens para pessoas, roupas, veículos ou mesmo monstros de visual impressionante.

Kami: deus, grande espírito. O Deus cristão é normalmente chamado *kami-sama*.

Kawaii: bonitinho, gracioso, engraçadinho. Elogio muito usado por meninas, para se referir a coisas fofas (como bichos de pelúcia); por meninos, para se referir a meninas bonitas; e por invasores do espaço, para se referir às forças armadas da Terra...

Kemono: gênero muito antigo de arte japonesa, com personagens animais em situações humanas, usado amplamente em desenho, pintura, anime, mangá e videogames.

Kiodai: gigante.

Kiodai Robotto: robô gigante.

Kishi: guerreiro, normalmente um cavaleiro de armadura.

Kishin: termo popular para robôs gigantes de combate. Provavelmente é uma combinação de *kishi* e *mashin* ("máquina", do inglês *machine*).

~kun: diminutivo respeitoso usado junto ao nome, equivalente a "Junior" ou "senhor". É um pouco mais formal que "~san", usado para tratar amigos ou subordinados.

Kuso: merda. Palavrão muito comum em anime e mangá, onde é considerado mais leve que no Ocidente. No Brasil, costuma ser substituído por "droga" ou "maldição". (Lembrando que um certo cão-demônio costuma gritar "maldiçãããão!" o tempo todo...)

Mahou Shoujo: menina mágica. Um subgênero das histórias *shoujo*, sobre garotas com poderes mágicos que combatem o mal. *Sailor Moon* é a mais famosa história deste tipo, que também inclui *Guerreiras Mágicas de Rayearth* e *Sakura Card Captor*.

Mangá: história em quadrinhos. No Ocidente, é usado para HQs com estética japonesa.

Mecha: ou *mech*, do inglês *mechanical*. No Japão, é qualquer máquina presente em anime e mangá — robôs, naves, veículos, armas e outras. No Ocidente, o termo é mais específico para grandes robôs bípedes tripulados (ou controlados à distância; jamais autônomos), geralmente usados como máquinas de guerra.

Metabot: um robô gigante formado por robôs menores conectados. *Go Lion* (conhecido no Ocidente como *Voltron*) teria sido o primeiro metabot.

Metal Hero: subgênero das séries *tokusatsu*, quase sempre sobre policiais ou heróis do espaço que usam armaduras metálicas, ou transformam-se em guerreiros metálicos. Teve início com a trilogia dos "Xerifes Espaciais" (*Uchuu Keiji*), formada pelas séries *Gavan, Sharivan* e *Shaider.* Também inclui *Jaspion, Spielvan, Metalder, Jiraiya, Jiban, Winspector, Solbrain* e outros.

Nekomimi: ou *catgirls*. Termo popular para garotas ou mulheres humanas com orelhas e cauda de gato. A palavra quer dizer "orelha de gato", mas também é usada para outras combinações mulher/animal, como coelhos, raposas e (mais raramente) cães. *Nekomimi* masculinos, mais raros, costumam ser associados a cães (como Inuyasha) e lobos.

Ningen: ser humano, gente.

NPC: *Non Player Character*, "Personagem Não-Jogador". São todos os personagens não controlados pelos jogadores em uma aventura de RPG.

Oni: demônio.

Otaku: no Japão, é um termo pejorativo para fãs obsessivos de anime, mangá, games, computadores, ídolos pop e qualquer outro hobby. No Brasil é qualquer fã de anime e mangá, mas sem a mesma carga negativa.

RPG: *Role Playing Game*, "Jogo de Interpretação de Papéis". Jogo inventado nos Estados Unidos — país onde até hoje é mais praticado —, em que os jogadores assumem papéis de personagens para contar histórias. *Dungeons & Dragons* foi o primeiro RPG do mundo, em 1974. No Oriente, o termo também é usado para videogames sobre grupos de companheiros envolvidos em longas missões, como *Final Fantasy.*

~sama: sufixo extremamente respeitoso usado junto ao nome, equivalente a "digníssimo". Usado para tratar uma pessoa em cargo ou posição superior.

~san: sufixo respeitoso usado junto ao nome, equivalente a "senhor", mas um pouco mais informal que "~kun". É bastante comum entre amigos e colegas.

Senpai: veterano. Nas escolas japonesas, é um termo respeitoso usado por alunos novatos para tratar veteranos.

Sensei: mestre, professor ou doutor.

Sentai: equipe, esquadrão ou força-tarefa. Termo popular para séries *tokusatsu* com equipes de super-heróis com uniformes coloridos, armas avançadas e treino em artes marciais, formadas por três ou mais integrantes (tipicamente cinco) que protegem a Terra contra invasores de outros planetas ou dimensões. *Himitsu Sentai Goranger* foi a primeira série *sentai*.

Shoujo: menina. Também se refere a anime e mangá para meninas. A maioria é sobre romance e/ou fantasia, mas também pode envolver ação, aventura, horror e ficção. *Fushigi Yuugi, The Vision of Escaflowne, Fruits Basket* e *Peach Girl* são exemplos de histórias *shoujo*.

Shounen: menino. Também se refere a anime e mangá para meninos, quase sempre envolvendo muita ação, competição, violência e/ou personagens femininas irreais. *Dragon Ball Z, Naruto, Shaman King* e *Video Girl Ai* são exemplos de histórias *shounen*.

Shuwatch: ninguém sabe o que quer dizer, mas o Ultraman grita isso quando voa...

Sugoi: fantástico, incrível, impressionante. Expressão de espanto ou entusiasmo. Os mais jovens também dizem *sugee!*

SD: *Super Deformed*. Uma versão cômica, brincalhona de um personagem, quase sempre menor, com membros atarracados e cabeça enorme. Personagens de anime e mangá assumem essa aparência em momentos de humor e/ou emoção intensa, como medo, raiva, surpresa ou constrangimento. Em antigos videogames japoneses, devido a limitações de resolução gráfica, os personagens eram sempre SD (uma estética até hoje mantida em alguns jogos). Não é o mesmo que *chibi*.

Super-Sentai: uma série *sentai* envolvendo monstros e robôs gigantes. Tipicamente, em cada episódio a superequipe derrota um exército de *grunts* e o "monstro da semana", que ressuscita em uma versão gigantesca; os heróis então convocam enormes veículos ou animais robôs, que combinam-se para formar um robô gigante e destruir o monstro. *Battle Fever J* foi a primeira série *super-sentai*, que também inclui *Google Five, Changemen, Flashman, Maskman* e dezenas de outras outras.

Tengoku: país celestial, o Paraíso.

Tenshi: anjo.

Tokusatsu: efeitos especiais. Termo japonês para filmes de ficção, fantasia e horror para cinema ou TV. *Godzilla, Ultraman* e *Kamen Rider* são as produções deste tipo mais famosas.

Wusha: "pessoas voadoras" em chinês. Subgênero do cinema de ação com artistas marciais capazes de façanhas atléticas assombrosas, até mesmo voar. *O Tigre e o Dragão, Herói, O Clã das Adagas Voadoras, Shaolin Soccer* e *Kung-Fusão* são exemplos bem conhecidos.

Yatta: consegui. Expressão de comemoração, muito usada após superar um desafio ou vencer uma luta, especialmente em games. Em *Street Fighter*, ao vencer, Chun Li e Ken gritam *"Yatta!"* e *"Yatta ne!"* respectivamente.

Youkai: espírito. Termo genérico para numerosos seres sobrenaturais do folclore japonês, como fantasmas, fadas, vampiros, licantropos e demônios.

O Mundo de Tormenta

3D&T é um jogo genérico, para qualquer ambientação em estilo anime. Mas, embora este RPG seja próprio para aventuras em qualquer cenário, você vai encontrar muitas citações a um mundo chamado Arton: seus personagens, lugares, divindades e criaturas. Arton é o mundo de Tormenta, um cenário de campanha oficial da Jambô Editora — um mundo medieval mágico com magos, elfos, dragões, deuses e outros elementos fantásticos. Muito parecido com games que você talvez tenha jogado.

Você não precisa jogar 3D&T em Arton. Se quiser outro cenário, apenas ignore ou substitua os elementos de Tormenta que encontrar aqui — construir seu próprio cenário é um dos maiores desafios que um mestre pode enfrentar.

Você é autorizado a usar as regras de 3D&T em seus próprios jogos, livros ou títulos, mas não os elementos do mundo de Tormenta. Para estes, você precisa da autorização legal de seus autores.

Parte 1
O Herói

Em um romance, filme, desenho animado ou HQ, você acompanha a história de um personagem. Esse protagonista foi inventado por um autor. Você pode gostar dele ou não. Pode torcer por ele ou não. Mas as decisões dele não dependem de você. O que ele diz ou faz, já foi decidido. Você pode apenas acompanhar e ver o que acontece.

Quando joga um videogame, você não é mais um simples espectador, porque o protagonista está sob seu controle. Ele anda, soca e chuta quando você aperta botões. Você comanda seus movimentos e pode, até certo ponto, escolher suas decisões.

Um jogo de RPG é o passo seguinte. Aqui, você faz de conta que é outra pessoa. Você representa um papel, finge ser um personagem. E sua liberdade é muito maior — porque nenhum autor tomou as decisões antes de você.

Seja em histórias, games ou RPGs, você sempre vai precisar de uma coisa. Um personagem.

A Construção do Personagem

Aqui não há elenco pré-construído. Não há menu onde escolher seu lutador. Antes de jogar, você deve construir um personagem.

Uma das coisas mais divertidas em RPGs é inventar seu próprio herói aventureiro. Nas páginas seguintes você vai aprender as regras necessárias. Você não precisa ser um gênio, não precisa de talento. Não precisa ser um roteirista ou autor profissional (aliás, este manual existe para que você *não precise ser*). Precisa apenas aprender as regras. Elas fornecem os blocos básicos. Se você consegue preencher a Ficha de Personagem, isso já é suficiente para jogar.

Você acha isso pouco? Alguns números e nomes em um pedaço de papel não bastam? Tudo parece muito pobre, vazio? Então parabéns, você já pode ser considerado um RPGista avançado — você não quer apenas um jogo, mas uma *história*. Use a imaginação, sinta-se livre para preencher os detalhes que parecem faltar.

Você não precisa ser original. RPG não é sobre compor obras-primas inéditas e inigualáveis — é sobre divertir-se com seus amigos. Este jogo foi feito para simular aventuras de anime, mangá e games. Há um personagem que você já tenha visto em outro lugar? Você gosta dele? As regras se ajustam? Então faça um personagem parecido, ou até mesmo igual. Não é proibido.

Você *quer* ser original? Quer inventar algo novo? Então vá em frente, sem medo de errar. Não há fórmulas boas ou ruins, certas ou erradas — RPGs existem para que você solte a criatividade, para imaginar qualquer coisa. Um guerreiro bárbaro com um machado mágico e uma pele de pantera jogada sobre os ombros? Um monge-feiticeiro caçador de vampiros? Um lutador de rua em busca de vingança? Um ninja biônico combatente do crime? Um sapato falante? Você pode ser tudo isso, e qualquer outra coisa que as regras permitam.

(Não... pensando bem, não um sapato falante. Acho que não.)

A Ficha de Personagem

Na penúltima página deste livro há um formulário. É a Ficha de Personagem — cada jogador precisa de uma. NÃO escreva na Ficha original! Faça fotocópias, ou apenas anote as informações em papel separado.

A Ficha funciona como um registro das coisas que seu personagem consegue fazer. Essas informações serão importantes no jogo: você vai precisar ter a Ficha sempre por perto durante a aventura.

Você tem alguma liberdade para preencher a Ficha, mas não liberdade total. A Ficha mede o poder do personagem, e há limites para esse poder (veja o quadro ao lado).

A Pontuação

Isso nem sempre é verdade — mas, quanto mais pontos são usados para se fazer um personagem, mais poderoso ele será. Assim, os pontos são um jeito de "medir" o poder do personagem.

A pontuação inicial é escolhida pelo mestre, pois ele decide se será uma aventura para heróis iniciantes que salvam a aldeia, ou grandes campeões épicos que salvam o mundo. Uma vez determinada essa pontuação, os personagens só podem conseguir mais pontos com Experiência.

Apenas personagens poderosos podem ter desvantagens muito graves; pessoas mais fracas simplesmente não sobrevivem com problemas tão sérios.

- **Pessoa Comum (0-4 pontos):** estas pessoas têm poder de combate quase nulo. Quase nunca têm alguma característica acima de 1 (quase todas são zero). A maioria tem uma perícia ou especialização (sua profissão). Podem ter uma ou duas vantagens, e apenas uma desvantagem suave (de –1 ponto). Não use para personagens jogadores.
- **Novato (5 pontos):** você é um herói ainda em começo de carreira. Esta é a pontuação típica para começar aventuras medievais. Você pode ter até –3 pontos em desvantagens.
- **Lutador (7 pontos):** você já tem certa experiência como aventureiro. Pode ter até –4 pontos em desvantagens.
- **Campeão (10 pontos):** você teve muitas vitórias na carreira. Pode ter até –5 pontos em desvantagens.
- **Lenda (12 pontos):** você já conquistou seu lugar entre os melhores do mundo, talvez nem existam heróis mais poderosos (mas certamente há vilões). Esta é a pontuação máxima para um personagem jogador recém-criado. Pode ter até –6 pontos em desvantagens.

Lembre-se que esta é uma medida de poder imprecisa. Ela funciona bem para personagens jogadores, porque eles quase sempre concentram seus pontos na compra de habilidades de combate. Mas um NPC feito com a mesma quantidade de pontos pode ser bem mais fraco em combate, contando com outros recursos — como perícias, Boa Fama, Patrono, Riqueza e outras.

Dinheiro

Na maioria das vezes, em uma aventura de 3D&T, dinheiro não é assim tão importante. Dinheiro não faz um herói vencer o mal — mas em alguns casos pode ajudar. Pequenas coisas como uma noite na estalagem, um novo cavalo ou carro, uma passagem para Marte, comida e bebida... os aventureiros não podem conseguir essas coisas com socos, chutes e disparos. Bem, pelo menos não o tempo todo.

A unidade monetária básica de 3D&T é a Moeda. Uma Moeda vale cerca de um Real. Em mundos medievais, uma Moeda vale uma peça de cobre. No mundo de Arton, isso também é o mesmo que um Tibar.

Além de seus pertences pessoais, um personagem recém-criado tem certa quantidade de dinheiro disponível. Ela é igual a 1dx100 Moedas (jogue um dado e multiplique o resultado por cem). Esse valor pode variar, dependendo das vantagens e desvantagens que ele tiver:

Aparência Inofensiva: +1dx50
Boa Fama: +1dx50
Clericato ou Paladino: –1dx10
Genialidade: +2dx100
Patrono: +2dx100
Torcida: +1dx10
Qualquer Perícia: +2dx100
Qualquer Especialização: +1dx50

Assombrado/Maldição: –1dx10
Código de Honra dos Heróis: –1dx10
Código de Honra da Honestidade: –1dx10
Inculto: –1dx100
Insano: –1dx50
Má Fama: –1dx100
Monstruoso: –1dx10

Caso o cálculo resulte em um valor negativo, nesse caso o personagem tem dívidas: qualquer dinheiro que ele consiga durante as aventuras deve ser empregado para saldá-las (caso contrário, ele pode ser perseguido por seus credores!).

Personagens com Riqueza desconsideram todos os cálculos anteriores e começam com bens e economias no valor total de 1dx100.000.000 — suficiente para comprar quase qualquer coisa! Contudo, dinheiro nunca pode ser usado para comprar nada que represente uma vantagem, não importa quão rico você seja.

Características

São as informações mais importantes sobre seu personagem, números que dizem como ele é. Quanto mais altas, mais poderoso ele será. Elas variam de 0 a 5, mas certos personagens e criaturas poderosas podem ter características mais altas.

As características são: **Força, Habilidade, Resistência, Armadura** e **Poder de Fogo.** Elas podem aparecer abreviadas como **F, H, R, A** e **PdF**.

Pessoas normais quase sempre têm 0 em todas essas características; um valor 1 corresponde ao máximo possível para “humanos normais”. Qualquer valor acima de 1 já é considerado heróico ou sobre-humano, o que é muito comum em aventuras de 3D&T.

Cada ponto de personagem compra um ponto de característica. Você pode, por exemplo, usar 12 pontos para comprar Força 2, Habilidade 4, Resistência 1, Armadura 2 e Poder de Fogo 3 (2+4+1+2+3=12). Anote estes números nos espaços na Ficha de Personagem.

Um personagem recém-criado nunca pode ter nenhuma característica maior que 5, não importa quantos pontos tenha para gastar.

Pontos de Vida • PVs

Estes pontos medem a saúde do personagem, são como a “barra de energia” em videogames. Quanto mais Pontos de Vida você tem, mais difícil será matá-lo. Humanos normais têm apenas 1 PV, enquanto um personagem jogador pode ter 5, 10, 15 ou mais PVs.

Você não compra Pontos de Vida; eles dependem da Resistência do personagem. Veja mais detalhes no próximo capítulo.

Pontos de Magia • PMs

Estes pontos são “combustível” para ativar certos poderes especiais. Magos usam PMs para lançar magias. Outros personagens usam PMs para fazer ataques mais fortes, reforçar suas defesas, ou usar habilidades sobrenaturais.

Você não compra Pontos de Magia; eles também dependem da Resistência. Saiba mais no próximo capítulo.

Vantagens e Desvantagens

Vantagens são poderes especiais. Desvantagens são fraquezas, atrapalham seu desempenho. Cada personagem pode ter seu próprio conjunto de vantagens e desvantagens.

Vantagens são compradas com pontos. Em vez de gastar todos os seus pontos em características, você pode guardar alguns para ter um Aliado, Ataque Especial, Invisibilidade e outras coisas. Cada uma tem seu próprio custo, geralmente 1 ou 2 pontos — mas algumas podem ser mais caras. Você pode comprar quantas vantagens quiser, se puder pagar por elas.

Você também pode pegar desvantagens, para ganhar pontos. Cada desvantagem oferece 1 ou mais pontos extras para gastar com características ou vantagens. Você vai encontrar nas próximas páginas uma longa lista contendo várias delas.

Há um grupo especial de vantagens únicas; têm esse nome, porque você só pode ter uma delas. Cada vantagem única oferece um "pacote" de poderes e fraquezas, uma idéia básica para um personagem. Por exemplo, você pode ser um elfo, uma fada ou um andróide.

Perícias

Perícias são um tipo diferente de vantagem. Cada perícia é um grupo de conhecimentos, coisas que o personagem sabe fazer além de lutar. Elas não podem ser usadas em combate, mas são úteis em outras situações.

Há onze perícias: **Animais, Arte, Ciência, Crime, Esporte, Idiomas, Investigação, Manipulação, Máquinas, Medicina** e **Sobrevivência.** Saiba mais no capítulo "Perícias".

Magia

Algumas vantagens permitem que um personagem consiga usar magia. Normalmente isso faz dele um mago, mas também pode ser um feiticeiro, bruxo, clérigo, druida, paladino, bardo, artista marcial exótico... tanto faz.

Magia é um tipo de poder diferente e um tanto complicado. Sua existência na aventura depende da permissão do mestre: talvez ela seja muito comum, muito rara ou apenas não exista. Em mundos medievais como Arton, a magia é comum; na Terra atual, pode ser rara ou inexistente.

Magia existe em três tipos: **Branca, Elemental** e **Negra.** Confira mais detalhes no capítulo "Magos e Magia".

Toques Finais

Agora que o personagem está quase pronto, pare e examine tudo. Suas características, vantagens, desvantagens e perícias combinam com o que você imaginou? Por que um cavaleiro de armadura sabe Medicina? Como um andróide pode ter Telepatia? Qual a origem de seu Poder de Fogo: raios, facas, flechas ou alguma outra coisa?

Não que seja proibido fazer coisas assim — o mundo dos animes, mangás e games é lotado de personagens com poderes e habilidades absurdas. Você não precisa explicar a origem de cada vantagem, desvantagem ou magia. Aliás, qualquer explicação que ofereça não vai mudar as regras. Se você tem Força 5, vai somar 5 pontos a seus ataques corpo-a-corpo. Pouco importa se essa força vem de treinamento ninja, implantes cibernéticos ou aquela gelatina amaldiçoada que sua tia bruxa esqueceu na geladeira.

Você pode jogar usando apenas as regras, números e dados. Não precisa inventar nada. Mas veja bem, você estará perdendo a melhor parte do jogo. Não invente uma história porque é preciso. Invente porque *é divertido!*

RPG é sobre inventar, imaginar, criar. Um personagem fica mais divertido quando tem um histórico, um passado — algo que explique como ganhou seus poderes, como ele supera seus problemas e enxerga o mundo. Invente uma história que combine com suas vantagens e desvantagens. Se é um construto, quem o construiu? Quem é seu Aliado? Como ele aprendeu seu Ataque Especial? Quem é seu Patrono? Por que ele odeia seu Inimigo?

Como opção, você também pode fazer um desenho do personagem. Novamente, consulte suas vantagens e desvantagens para ter pistas sobre seu aspecto. Se ele tem Aparência Inofensiva, talvez seja um cara baixinho, uma garotinha ou um bichinho fofo. Se é Monstruoso, terá aspecto assustador. Se tem Riqueza, talvez use roupas finas e caras, e assim por diante. Este livro tem muitos desenhos de personagens que podem inspirar você — ou, se quiser, apenas use qualquer imagem que achar por aí. Não é ilegal.

Pertences Pessoais

Todo personagem pode ter certo número de objetos pessoais. Não há uma regra própria para isso: cada jogador deve conversar com o mestre, que vai examinar cada caso e autorizar os pertences ou não.

De modo geral, um personagem já possui as armas e armaduras que sabe usar, e também os instrumentos e ferramentas que suas perícias exigem. Por exemplo, se você tem a perícia Sobrevivência, é certo que possui coisas como uma mochila, corda, fósforos, tocha, lanterna e outros itens. Se tem a perícia Medicina, tem uma caixa de primeiros socorros, instrumentos cirúrgicos, e assim por diante.

Suas vantagens podem dar pistas sobre coisas que você tem. Sua Invisibilidade talvez seja fornecida por um manto mágico, e sua habilidade de Vôo devido a um foguete amarrado às costas. Não tenha medo de relacionar seus poderes a pertences pessoais, eles não podem ser tomados de você (pode acreditar, quando o mestre quiser *mesmo* tirar seus poderes, ele o fará quando e como quiser).

O mesmo vale para desvantagens. Talvez você seja Monstruoso porque usa uma máscara horrenda. Mas jogar fora a máscara não anula o efeito da desvantagem.

Se você tem a vantagem Riqueza, provavelmente tem acesso a qualquer coisa que o dinheiro pode comprar. No entanto, você nunca pode ter um pertence pessoal que traga um benefício parecido com uma vantagem. Não é permitido ter óculos de visão noturna (para isso existe a vantagem Sentidos Especiais), um animal treinado (que seria um Aliado ou Parceiro) ou veículo de combate (uma Máquina). Para ter essas coisas é preciso gastar pontos durante a construção do personagem, ou conquistá-las durante a aventura.

Tasha: Exemplo de Personagem

Construir um personagem de RPG requer duas coisas: seguir as regras e usar a imaginação. Você pode imaginar o personagem como quiser, desde que as regras (e o mestre) permitam.

Vamos acompanhar, passo a passo, a construção de um personagem jogador. Se não entender ainda alguma regra, não se preocupe. Elas são explicadas nos próximos capítulos.

Você vai perceber também que muitos detalhes na história do personagem não estão nas regras. A maior parte veio da imaginação de seu inventor.

A primeira coisa é ter em mãos uma fotocópia da Ficha de Personagem no final do livro. Se não tiver, anote os dados em uma folha de papel. Sempre use lápis, porque algumas informações podem mudar antes mesmo que você termine.

Passo 1 • O Conceito

Neste estágio você só precisa de uma idéia básica, algo que explique seu personagem em termos gerais. Não há fórmulas. Você pode escrever uma pequena redação, ou apenas algumas palavras — como "sapo samurai" ou "policial do espaço". Se não souber ainda, não se incomode; pule para o próximo passo e volte aqui depois. Às vezes, as próprias regras acabam trazendo alguma idéia.

Tasha é a filha mais jovem em uma família de demônios. Morava no Reino das Trevas com suas setenta e nove irmãs. Por ser a mais fraca, era maltratada e humilhada. Um dia, tentou fugir de casa — mas foi enganada por uma irmã mais velha e vendida como escrava para um dragão.

Após sete ou oito séculos (ela não lembra direito), Tasha conseguiu escapar do monstro. Ela agora vive no Reinado de Arton.

Até agora não usamos nenhuma regra. O capítulo "Vantagens Únicas" fala sobre a raça Demônio. Se quiser, você pode adquirir essa vantagem e pagar seu custo em pontos — mas isso não é obrigatório.

Por enquanto, Tasha ser uma menina demoníaca é apenas uma opção estética: você pode fazer a personagem com qualquer aparência, ou até inventar uma nova raça para ela, desde que isso não mude as regras e nem traga nenhuma capacidade especial.

Passo 2 • A Pontuação

O mestre dirá quantos pontos você tem para construir seu herói. Se você está jogando pela primeira vez, provavelmente será um personagem Novato, feito com 5 pontos. No entanto, para ilustrar melhor a compra de características, vantagens e desvantagens, desta vez vamos usar 12 pontos, o máximo permitido para um personagem recém-criado.

Passo 3 • As Características

Vamos começar a escolher suas características, lembrando que temos 12 pontos para gastar. Primeiro a Força.

Tasha não é fisicamente forte. Em seu antigo lar, era humilhada pelas irmãs, todas mais fortes que ela.

Para combinar com o histórico de Tasha, vamos dar a ela Força 0. Claro que F1 ou mais seria melhor, mas não podemos gastar tudo de uma vez. Não se preocupe, podemos voltar aqui mais tarde.

Uma Força 0 quer dizer que, em combate corpo-a-corpo (com armas improvisadas ou mãos vazias), Tasha só pode usar seu valor de Habilidade para calcular sua Força de Ataque. Você verá mais detalhes sobre isso no capítulo "Combate".

Tasha não é uma atleta excepcional, mas séculos de maus-tratos a fizeram bastante esperta e esquiva.

Habilidade é a mais importante das cinco características, então vamos colocar aqui um número alto. Para uma boa agilidade, destreza e inteligência, Tasha terá H4.

Tasha tem baixa estatura e físico delicado, mas compensa isso com uma força de vontade impressionante.

Agora estamos planejando para o futuro. Queremos que Tasha seja uma conjuradora de magias, e isso requer muitos Pontos de Magia. Também queremos que ela seja capaz de tolerar algum dano físico.

Por enquanto vamos ficar com R3. Isso quer dizer que Tasha terá 15 Pontos de Vida (PVs=Rx5). Esta será também sua quantidade de Pontos de Magia.

Tasha não usa armaduras metálicas. Mas ela roubou, do tesouro do dragão, um amuleto mágico de proteção que desvia ataques realizados contra ela.

Até agora gastamos apenas 7 de nossos 12 pontos. Podemos dar a Tasha alguma proteção pessoal, como Armadura 2.

Embora não seja propriamente treinada em combate, Tasha possui certos poderes naturais como herança de sua família demoníaca. Ela pode disparar bolas de fogo pelas mãos.

Lembre-se que Tasha tem Força 0, bastante ruim em combate corpo-a-corpo. Vamos dar a ela algum poder de combate à distância, com Poder de Fogo 3. Mais tarde isso também pode ser útil para certas magias de ataque, baseadas em PdF.

Passo 4 • As Vantagens

Então agora temos um personagem com F0, H4, R3, A2 e PdF3. Já gastamos todos os nossos 12 pontos, mas não se preocupe com isso ainda. Vamos escolher algumas vantagens.

Após fugir de seu cativeiro, Tasha conheceu a Academia Arcana, um lugar fantástico onde qualquer pessoa podia aprender magia. Ela decidiu então ser uma maga poderosa, para que nunca mais ninguém se aproveite dela.

Já decidimos que Tasha será uma conjuradora. Existem várias vantagens mágicas para escolher. Por enquanto vamos optar por Magia Negra (2 pontos).

Essa vantagem, sozinha, permite que Tasha seja capaz de lançar certo número de magias iniciais. São elas: Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, Detecção de Magia, Força Mágica, Pequenos Desejos, Proteção Mágica. É uma boa coleção de poderes. Veja como funciona cada um deles em “Magos e Magia”.

Ter muitos Pontos de Magia também é importante. Vamos comprar Pontos de Magia Extras (1 ponto). Agora Tasha tem PMs equivalentes a R5 (ou seja, 25 PMs), e pode lançar um bom número de magias antes de precisar descansar.

Na Academia, Tasha tem lições de magia negra com Vladislav, o necromante. Ele é um professor bondoso e atencioso, sempre disposto a ajudar. Entendendo as necessidades de sua aluna, Vlad ensinou a ela algumas magias adicionais.

Um Mentor (1 ponto) é útil para qualquer personagem, mas ainda mais para magos. Essa vantagem permite que Tasha conheça três magias extras.

Ela escolhe Cegueira, que custa 3 PMs e não exige testes para acertar; O Crânio Voador de Vladislav, uma invenção pessoal de seu professor; e Desmaio, que faz suas vítimas perderem a consciência.

O Crânio Voador é uma ótima magia de ataque. Cada utilização custa apenas 3 PMs, ataca à distância com FA=H+2d (mais tarde você vai aprender o que isso significa) e ignora a Armadura do alvo. Então, para economizar pontos, talvez seja uma boa idéia voltar atrás e reduzir seu Poder de Fogo 3 para 1.

Passo 5 • As Desvantagens

Então, gastamos 10 pontos com características (F0, H4, R3, A2, PdF1) e 4 pontos com vantagens (Magia Negra, Pontos de Magia Extras, Mentor). Total: 14 pontos. 2 pontos acima de nosso limite.

Para resolver isso temos duas escolhas: rever as características e vantagens, reduzindo ou removendo uma ou mais delas; ou então pegar desvantagens. Vamos ficar com esta segunda opção.

Embora Tasha não seja maligna, ninguém gosta de demônios. Ela tem dificuldade em conquistar a confiança de estranhos.

A primeira desvantagem que vamos escolher será Má Fama. Isso deve causar alguns problemas, mas vale –1 ponto. Agora estamos devendo apenas 1 ponto.

O cativeiro na caverna do dragão deixou suas marcas em Tasha. Ela tem um medo terrível de coisas ligadas a seu passado sofrido.

A segunda desvantagem será Insano. O jogador quer que ela tenha medo de dragões, como uma Fobia de –1 ponto.

Já completamos nossos 12 pontos. Tasha está pronta para a ação. Ou não?

Passo 6 • A Revisão

Vamos olhar outra vez aquela vantagem única, Demônio. Ela custa 1 ponto, e combina com algumas idéias que já tivemos, como Aptidão para Magia Negra e Má Fama. Será que vale a pena adotá-la?

Vamos rever os cálculos, incluindo esta nova vantagem: são 10 pontos por características (F0, H4, R3, A2, PdF1), 3 pontos por vantagens (Magia Negra, Pontos de Magia Extras, Mentor), 1 ponto por uma vantagem única (Demônio) e –1 ponto por uma desvantagem (Insano: Fobia). Pagamos metade do custo normal por Magia Negra, mas não ganhamos mais um ponto por Má Fama (porque faz parte de ser um Demônio). Total: 13 pontos. Apenas 1 ponto acima do limite.

Pegar mais uma desvantagem poderia resolver. Cortar uma vantagem ou característica, também. Ou você pode achar que não vale a pena, desistir da vantagem única e deixar Tasha como estava. A decisão é sua — você pode mudar de idéia e reconstruir tudo muitas vezes, até sentir-se satisfeito.

Passo 7 • A Aprovação

O último e mais importante passo, é a aprovação do mestre. Pois mesmo que você tenha obedecido todas as regras, talvez ele tenha alguma razão para proibir ou mudar algo.

Embora o mestre controle os monstros e vilões na história, ele não é seu adversário. Entre outras coisas, ele é o árbitro, e precisa garantir que o jogo seja justo. O mestre não pode permitir que você tenha vantagens desleais sobre os outros jogadores.

O mestre examina sua Fobia. Ele acha que, mesmo em um mundo medieval mágico, dragões são raros demais para justificar a desvantagem — o objeto da Fobia precisa aparecer mais ou menos 25% do tempo, e ele não está planejando colocar dragões na aventura tantas vezes. (Isso pode mudar mais tarde, claro...)

Então, para não desperdiçar a idéia e nem estragar a personagem, o mestre acrescenta um complicador. Além de dragões, Tasha também terá medo de outros seres demoníacos — afinal, ela foi bastante maltratada pelas irmãs. Demônios e Meio-Abissais são mais comuns que dragões (vários deles estudam na Academia Arcana), então a Fobia será mais problemática.

Passo 8 • Os Toques Finais

Quem disse que tudo depende de regras? Você pode colorir o personagem com todo tipo de peculiaridade. Tasha, por exemplo, adora melancia (porque elas não existiam no Reino das Trevas). Ela também alimenta uma paixão secreta e proibida por paladinos — porque eles matam dragões, mas também matam demônios. E entre seus colegas aventureiros, com quem ela ocasionalmente viaja, há um paladino...

Não há regras próprias para nada disso, nenhum poder ou fraqueza especial em termos de jogo. Tasha não precisa comer melancia o tempo todo como se fosse uma Compulsão. Nem apaixonar-se por paladinos à primeira vista, como uma Devoção ou Código de Honra. São apenas detalhes sem importância para enriquecer a personagem.

Vale lembrar, você não precisa seguir estes passos na mesma ordem em que apareceram. Talvez ache mais fácil escolher primeiro uma vantagem única, então outras vantagens e desvantagens, e depois usar os pontos que sobram para comprar as características. Ou ainda fazer tudo isso, e então pensar em uma história que combine. Não faz diferença. O importante é você gostar do resultado final.

Veja, ao lado, como ficaria a Ficha de Personagem preenchida. Aproveite qualquer espaço extra para copiar as regras de vantagens, desvantagens e magias (assim você não precisa interromper o jogo para consutar o manual).

Nem sempre um personagem precisa de uma Ficha. Muitas vezes bastam algumas linhas de texto, assim:

TASHA (12 pts): F0, H4, R3, A2, PdF1; 15 PVs, 25 PMs; Magia Negra (2 pts), Mentor (1 pt), Pontos de Magia Extras x1 (1 pt); Má Fama (–1 pt), Fobia (dragões e demônios; –1 pt); *Magias:* Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, Cegueira, Crânio Voador de Vladislav, Desmaio, Detecção de Magia, Força Mágica, Pequenos Desejos, Proteção Mágica

3D&T • Defensores de Tóquio 3ª Edição Alpha

FICHA DE PERSONAGEM

Nome: *Tasha* — *12* Pontos

Características

Força	0
Habilidade	4
Resistência	3
Armadura	2
Poder de Fogo	1
Pontos de Vida	15
Pontos de Magia	25
Pontos de Experiência	

Vantagens

Magia Negra (2 pts)
Mentor (1 pt)
Pontos de Magia Extras x1 (1 pt)

Desvantagens

Má Fama (–1 pt)
Fobia (dragões e demônios, –1 pt)

Tipos de Dano

Força (esmagamento)
PdF (fogo)

Magias Conhecidas

Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, Cegueira, Crânio Voador de Vladislav, Desmaio, Detecção de Magia, Força Mágica, Pequenos Desejos, Proteção Mágica

Dinheiro e Itens

História

Filha mais jovem em uma família de demônios, foi enganada por uma irmã e vendida como escrava para um dragão. Séculos depois, conseguiu escapar e agora estuda magia na Academia Arcana em Arton.

Turno de Combate

Passo 1 • Iniciativa: cada combatente rola um dado e acrescenta ao resultado sua Habilidade. Inclua +1 por Aceleração ou +2 por Teleporte (não cumulativos), quando houver. Combatentes com iniciativa mais alta agem primeiro.

Passo 2 • Força de Ataque (FA): os personagens escolhem seus alvos e fazem seus ataques ou manobras, cada um em sua iniciativa. A Força de Ataque de cada um será igual a H+F+1d (para ataques corpo-a-corpo) ou H+PdF+1d (para ataques à longa distância), à escolha do jogador. Essa escolha deve ser feita antes da rolagem.

Passo 3 • Força de Defesa (FD): a Força de Defesa da vítima será igual a H+A+1d. Subtraia esse valor da FA do atacante. O resultado final será a quantidade de Pontos de Vida perdidos pela vítima. Caso a FD final do alvo seja igual ou superior à FA final do atacante, nenhum dano é provocado.

Papéis de Combate

Quando começa a conhecer as regras, você logo tenta imaginar como tirar o melhor proveito delas. Como construir o personagem mais eficiente, aquele que consiga resolver qualquer problema, sobreviver em qualquer situação.

Você vai, então, descobrir que não tem pontos suficientes para comprar tudo aquilo que gostaria!

Ninguém pode ser bom em *tudo*, mas todos podem ser bons em *alguma coisa.* Quase todos os jogos de RPG são sobre equipes de heróis vencendo desafios e cumprindo missões. Em uma equipe, cada membro tem sua própria função, sua própria força — e também suas fraquezas. Em um time, você faz aquilo em que é melhor, enquanto seus pontos fracos são cobertos por seus aliados.

Isso também é verdade em anime e mangá. A sociedade japonesa valoriza o trabalho em equipe, o esforço conjunto — e isso aparece em suas histórias. Sozinho, nenhum membro do grupo *super-sentai* consegue vencer o monstro, mas juntos eles encaixam suas armas para formar a bazuca que explode a criatura. Mais tarde, seus veículos também se unem para formar o robô gigante que liquida o monstro de vez. Lobos solitários e vilões redimidos, cedo ou tarde, mudam sua atitude e acabam se juntando ao grupo.

O primeiro RPG do mundo também é sobre heróis com papéis definidos. Desde a primeira versão de *Dungeons & Dragons* havia o guerreiro, o clérigo, o mago e o ladino. Um grupo sem qualquer destes membros acabava passando por problemas — era mais difícil matar monstros sem um guerreiro, curar-se sem um clérigo, escapar de armadilhas sem um ladino e assim por diante.

3D&T não tem “classes” ou papéis claros como outros jogos. Você pode construir seu personagem do jeito que quiser. Mas, como grupo, vocês precisam estar preparados para o maior número possível de problemas.

O Atacante

Causar dano é o seu negócio. Claro, quase todo herói deve ser capaz de lutar (um discurso ou canção comovente em geral só funciona *depois* que o adversário já foi derrotado...). Mas, em combate, sua especialidade é desferir uma grande quantidade de ataques — ou poucos ataques que causam muito estrago.

Dizem que a melhor defesa é o ataque, mas nem sempre isso é verdade. Sua defesa não é tão eficaz quanto seu poder ofensivo. Você depende de estratégias variadas para ser capaz de atacar sem permitir contra-ataques — como furtividade, ataques-surpresa, ou companheiros fortes que o protejam. Muitas vezes você acha que pode resolver tudo com violência (afinal, violência é tudo que você tem a oferecer), mas cedo ou tarde surge um obstáculo que sua espada ou canhão não vencem.

A melhor maneira de evitar um golpe é não estar ali para recebê-lo. Por esse motivo o Atacante prefere evadir-se de combate corpo-a-corpo, e adotar táticas de combate à distância. Mas também há aqueles que tentam ataques corpo-a-corpo fulminantes antes que o adversário consiga reagir, ou quando ele está distraído com outro oponente.

Muitos jogadores iniciantes querem o papel de Atacante, acham divertido ser aqueles que detonam os inimigos enquanto os outros ajudam. Certo, detonar os inimigos é *mesmo* divertido. A maior parte dos grupos de heróis é formada por dois ou mais Atacantes, e apenas um membro de cada dos outros papéis. Mas cuidado, um grupo composto *apenas* por Atacantes tem falhas severas que os adversários saberão explorar.

Características. Habilidade é o mais importante. Dependendo de sua estratégia, escolha Força ou Poder de Fogo como segundo melhor atributo. Ao escolher um, coloque um número baixo (0 ou 1) no outro, porque você raramente o usará.

Aceleração, Teleporte, Vôo. Sua tática exige ampla capacidade de movimentação, para mudar de corpo-a-corpo para longo alcance e vice-versa. Se você luta à distância, ser capaz de esquivar-se também é fundamental.

Adaptador. Se você é aquele que ataca, o grupo terá grandes problemas contra um oponente que seja resistente contra seu tipo específico de dano. Portanto, ser versátil pode salvar o dia.

Ataque Especial: Amplo, Penetrante, Perigoso, Poderoso, Preciso, Teleguiado. Estes ataques consomem PMs. Como você provavelmente não tem uma Resistência muito alta, adquira-os apenas se também tiver Pontos de Magia Extras.

Deflexão, Reflexão. Para Atacantes de longa distância, são ambas excelentes para evitar contra-ataques.

Invisibilidade. Ótima para o Atacante furtivo, que planeja fulminar o oponente (ou pelo menos reduzir drasticamente seus Pontos de Vida) logo no início do combate.

Magia Elemental, Elementalista. Caso você decida ser um mago, o poder bruto dos elementos é bastante agressivo. E pagar metade do custo em Pontos de Magia para um desses elementos, melhor ainda.

Poder Oculto. Se puder contar com companheiros que o protejam enquanto você se concentra, esta vantagem pode ser decisiva.

Tiro Múltiplo. Seu uso pleno pode consumir todos os seus Pontos de Magia, então adquira esta vantagem apenas se tiver muitos PMs.

O Baluarte

Alguns causam muito dano, outros suportam muito dano. Você não é nenhum desses. Seu papel principal é prover suporte a seus companheiros, melhorando suas capacidades ofensivas, oferecendo defesas, e também curando seus ferimentos. Em um grupo clássico de fantasia, você será como um clérigo ou bardo — você não atua em combate direto, mas sempre ampara seus colegas.

Não importa o que digam, ser o “curandeiro” requer muito mais coragem que todos os outros papéis: você precisa abrir mão de vantagens pessoais, em nome de vantagens que favorecem o grupo. Talvez você seja o mais fraco em combate individual, mas ninguém deseja entrar em combate sem um Baluarte por perto.

O Baluarte muitas vezes assume a posição de líder, coordenando o grupo em batalha, ou falando em nome de todos durante situações sociais. Ou pode ser pouco mais que uma mascote simpática — mas você não se importa. O bem-estar de seus amigos está acima do seu. Sua bondade e lealdade são inspiradoras, fazem com que outros desejem segui-lo ou protegê-lo.

Características. Habilidade é tudo que importa, para melhorar seu uso de perícias (mesmo que você não as possua) e, eventualmente, comandar Aliados. Não se preocupe em gastar pontos com outras características — elas são focadas em combate, e você não luta. Confie em seus amigos para lutar, enquanto você cuida do resto.

Aliado. Talvez você não possa — ou não queira — contar totalmente com seus colegas para protegê-lo. Neste caso, um guarda-costas vem a calhar. Você também pode controlar seu Aliado para participar mais do combate.

Genialidade. Ninguém no grupo é um perito melhor. Se alguém tem esta vantagem, provavelmente é você.

Magia Branca. Não saia de casa sem ela! Esta escola oferece a melhores magias de proteção. Magias de cura também demandam Clericato, então pense seriamente em seguir carreira religiosa.

Membros Elásticos. Não subestime a habilidade de tocar à distância. Seus companheiros distantes, e necessitados de Cura Mágica, agradecem!

Mentor. Quando o grupo não sabe que caminho ou decisão tomar, você consulta seu mestre e surge com a solução.

Paladino. Protetor máximo do bem e ordem, um paladino pode atuar como Tanque — mas por sua disposição em ajudar outros, habilidade de detectar o mal, e também por seus poderes curativos, ele será mais valioso como Baluarte.

Parceiro. Você está aqui para suprir as deficiências de seus companheiros. Um Parceiro pode ser a melhor maneira de fazer isso e, ao mesmo tempo, ser mais atuante em combate.

Patrono, Riqueza. Talvez você não seja espetacular em batalha, mas o grupo com certeza não dispensa seus recursos!

Pontos de Magia Extras. Magias de cura e proteção consomem PMs.

Sentidos Especiais. Você é o membro mais fraco no grupo. A última coisa de que precisa é ser atacado enquanto está indefeso — ou pior, usado pelos inimigos como refém. Além disso, você também pode alertar seus colegas contra perigos ocultos.

O Dominante

Embora 3D&T seja parecido com um game de luta, aqui nem sempre vence aquele que acaba primeiro com a barra de energia do oponente. Um adversário pode ser derrotado de inúmeras outras formas — cego, paralisado, petrificado, transformado em pudim de ameixa...

O Dominante recorre a ataques que não envolvem dano direto; servem para debilitar o inimigo enquanto você foge, ou enquanto seus colegas terminam o serviço. Você é parecido com o Baluarte, mas também oposto; em vez de ajudar seus aliados, você atrapalha os inimigos. Seus poderes podem não causar muito estrago real, mas trazem tremenda vantagem tática para o grupo. Incapacitando um bom número de adversários (ou o mais forte), você pode encerrar uma luta antes dela começar, fazendo com que os oponentes restantes fujam ou rendam-se.

Você não é necessariamente bondoso ou pacifista — mas, quando se trata de interagir com alguém sem violência, você tem mais opções que seus colegas. No entanto, assim como o Atacante, você não tolera muito dano e precisa ser protegido.

Características. Habilidade é tudo que importa, mesmo porque muitas magias só funcionam contra alvos que tenham Resistência inferior à sua Habilidade. Muitas magias e ataques debilitantes também dependem de PdF. Você precisa ainda de uma alta Resistência para um bom estoque de Pontos de Magia.

Aparência Inofensiva. Ser capaz de agir primeiro é muito útil para você.

Ataque Especial: Paralisante, Teleguiado. Você pode mudar a maré da batalha incapacitando o oponente mais perigoso.

Familiar. Alguns deles oferecem vantagens muitíssimo úteis para um Dominante, como o camaleão (Invisibilidade), o corvo (Vôo) e a serpente (Paralisia).

Invisibilidade. Como o Atacante, você precisa ser capaz de agir sem ser perturbado.

Magia Elemental (espírito). Esta escola oferece quase todas as magias que afetam a mente (O Canto da Sereia, Comando de Khalmyr, Desmaio, Fascinação, Impulso, Sono...). Procure também por magias que atacam os Pontos de Magia do oponente (Brilho de Espírito, Vento Espiritual...), limitando suas opções de combate.

Magia Irresistível. Quando uma única magia pode ser decisiva, é bom garantir que a vítima não será bem-sucedida em seu teste de Resistência.

Magia Negra. Esta escola contém o maior número de magias debilitantes: Asfixia, Cegueira, Coma, Criar Pântano, Desmaio, Escuridão, Ferrões Venenosos, Nevoeiro de Sszzaas, Pânico, Paralisia, Teia de Megalokk e outras. Além disso, Feras de Tenebra é útil para atacar os Pontos de Magia do oponente.

Paralisia. Se você não é um mago, esta deve ser sua principal vantagem.

Pontos de Magia Extras. Seja você um mago ou não, precisa de PMs para ativar suas habilidades especiais.

O Tanque

Você é o mais forte e resistente no grupo. Tem a melhor armadura e saúde suficiente para tolerar muito castigo. Sua função é ser o alvo, enfrentar o inimigo frente a frente, atrair os ataques mais perigosos — porque você pode sobreviver a esse estrago, mas seus colegas, não. Quando há perigo pela frente, você é o cara.

Você não é necessariamente o melhor lutador. Talvez a elfa seja muito mais mortal, capaz de dizimar hordas de orcs com suas flechas ou magias. Mas a elfa é fraca, não resiste a um bom golpe de machado. Ela depende de você para protegê-la.

Mais tarde você pode descansar, recuperar-se, receber curas mágicas. Mas, no momento do combate, avança abertamente e sem medo de sangrar. Você não perde uma chance de demonstrar força, bravura e falta de juízo. Alguns podem acusá-lo de ser vaidoso, convencido ou descuidado. Pode até ser verdade, mas você precisa atrair toda a atenção (e os problemas) para si mesmo, e assim proteger seus amigos.

Características. Você precisa de alta Resistência para tolerar muito dano e ser bem-sucedido em testes contra magias e outros efeitos nocivos. Armadura também é essencial. Você não precisa de Poder de Fogo elevado, porque seu papel é lutar corpo-a-corpo.

Ataque Especial: Perto da Morte. Pegar esta desvantagem não é má idéia, pois você estará nessa condição mais vezes que seus colegas.

Ataque Múltiplo, Toque de Energia. Ambas ideais para o Tanque, que muitas vezes estará cercado de inimigos. Mas economize pontos comprando apenas uma delas.

Energia Extra, Regeneração. Já que você estará sempre sofrendo dano, vale a pena investir no alto custo destas vantagens.

Energia Vital. Você tem muitos PVs. Não faz mal aproveitá-los para ativar poderes.

Imortal. Claro, você é mais útil lutando aqui e agora — não na semana que vem! Mas, sendo aquele que corre mais riscos na equipe, ser Imortal sempre ajuda.

Membros Extras. Útil para o Tanque, porque você pode optar entre um modo mais ofensivo ou defensivo.

Monstruoso. Você precisa parecer o membro mais perigoso e ameaçador no grupo. Então, esta desvantagem pode acabar sendo favorável no campo de batalha (a menos, claro, que você também tenha Torcida).

Pontos de Vida Extras. Essencial para quem precisa sobreviver a muito dano.

Resistência a Magia. Ter muitos PVs não é tudo. Um adversário esperto pode, em vez de tentar matá-lo, tirar você da batalha com Paralisia ou magias. Esteja preparado para resistir.

Torcida. Já que você precisa mesmo ser o centro das atenções, por que não tirar vantagem disso?

Parte 2
Os Números

Força, Habilidade, Resistência, Armadura e Poder de Fogo. Essas cinco características são medidas por números, que formam a base fundamental de um personagem de 3D&T. São seus atributos básicos.

As características dizem o que seu herói é capaz de fazer. Grande Força permite levantar mais peso e causar mais dano com socos e chutes. Habilidade maior melhora suas chances de acertar um golpe. E com uma Resistência alta você tem mais chance de sobreviver aos ferimentos, bem como mais energia para lançar magia.

Cada característica tem um valor que vai de 0 a 5. Um valor 0 significa que aquela característica é "normal" para um ser humano — quase todas as pessoas do mundo têm 0 em suas características. Valores acima de 0 são dignos de grandes aventureiros, heróis poderosos ou criaturas desumanas.

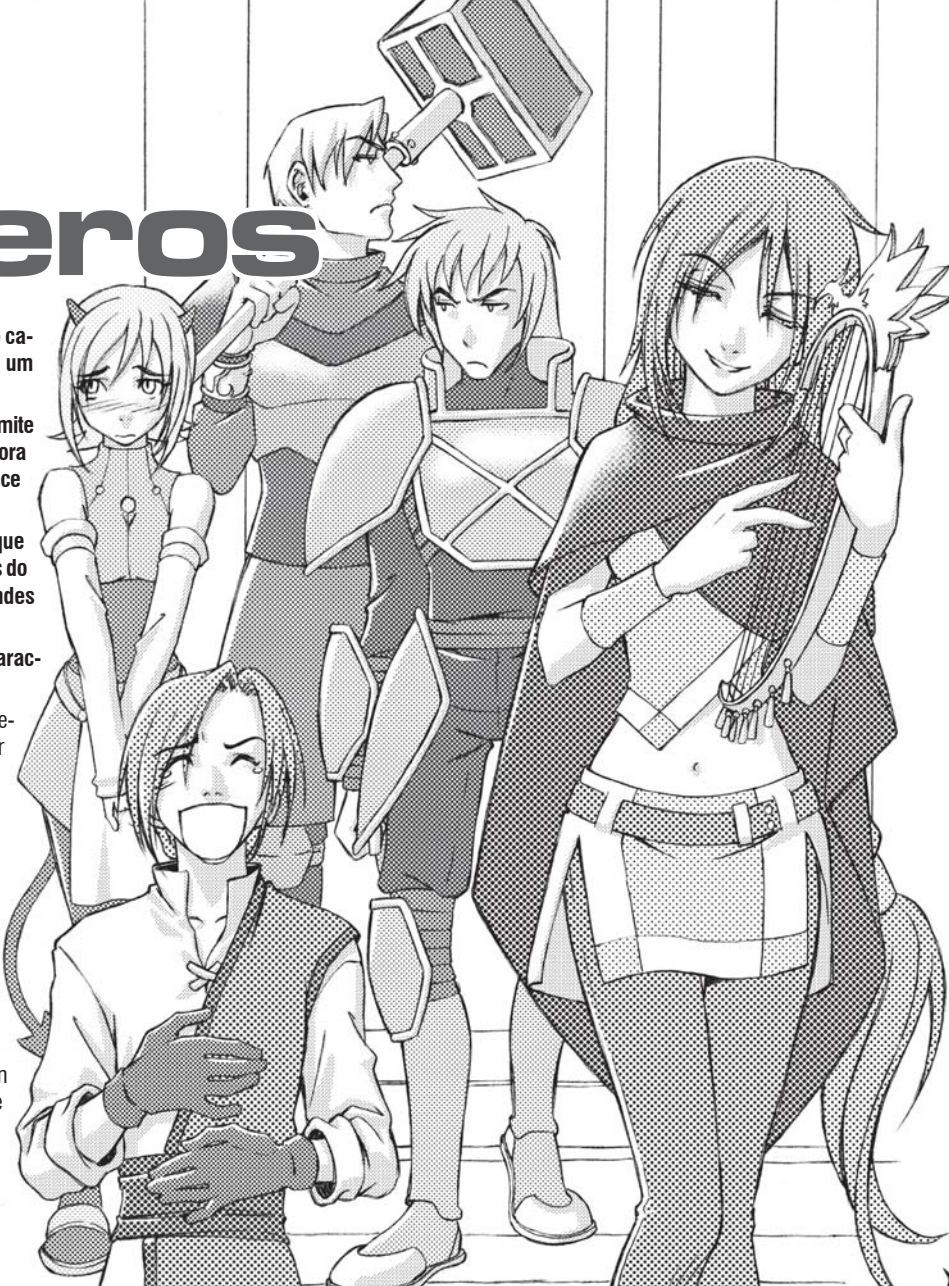
Durante a construção, cada ponto de personagem compra um ponto de característica.

Acima de 5. Personagens jogadores recém-criados nunca podem ter características acima de 5. Mais tarde, com Pontos de Experiência, você pode comprar valores maiores. Veja o capítulo "Escalas de Poder".

Força

Força é sua capacidade de levantar peso, empurrar e puxar coisas, e causar dano com socos, chutes e golpes com armas. A Força será somada à sua Habilidade para determinar sua Força de Ataque quando você luta corpo-a-corpo. Isso porque quanto maior sua Força, maior o dano que você provoca em combate corpo-a-corpo — ou seja, ataques contra alvos que estejam ao alcance de suas mãos ou pés.

Um personagem também pode usar sua Força para fazer coisas que envolvem esforço físico, como derrubar portas, empurrar carros, carregar peso...

Muitas vezes, contudo, a Força não significa exatamente força bruta — e sim o dano que você (ou suas armas) provocam. Então, é possível que um gigante truculento tenha Força 3 e uma garotinha ninja com armas muito afiadas tenha Força 4. Caso precise fazer coisas como levantar um caminhão, que exige força bruta, essa mesma garotinha ninja pode "simular" força bruta com manobras e golpes de suas

armas (digamos que ela usa a espada e aplica um golpe contra o caminhão para tirá-lo do lugar).

A fonte de sua Força pode ser qualquer coisa: seus próprios músculos, um braço biônico, um anel mágico, um tentáculo que emerge do chão sempre que você precisa... invente o que quiser. Isso não tem qualquer efeito especial em termos de jogo.

Habilidade

A mais importante das características — não recomendamos que nenhum personagem jogador tenha menos de 2 pontos nela. Habilidade corresponde à agilidade, velocidade, equilíbrio e, em certo nível, à inteligência do personagem.

Você usa a Habilidade para atos impressionantes, corajosos e sobre-humanos, como lutar, saltar de prédios, agarrar helicópteros em pleno ar e coisas assim. Um personagem com Habilidade 0 é uma pessoa comum, sem nenhum treinamento atlético ou em combate: para ele, é muito difícil (ou mesmo impossível) lutar ou realizar grandes façanhas atléticas.

A Habilidade é somada à Força para descobrir a Força de Ataque em ataques corporais, ou somada ao Poder de Fogo para ataques à distância. A Habilidade também é somada à Armadura para calcular sua Força de Defesa. Tudo isso é explicado no capítulo “Combate”.

Muitas vezes, quando um personagem precisa usar algum conhecimento (como perícias), também será exigido dele um teste de Habilidade.

Resistência

Esta é a constituição, o vigor físico do personagem. Quanto maior sua Resistência, mais ferimentos você pode sofrer antes de morrer. Uma Resistência elevada também ajuda um personagem a tolerar venenos, doenças e outros agentes nocivos à saúde.

Embora esteja mais ligada à vitalidade do corpo, a Resistência também mede sua determinação, força de vontade e poder mental. Quando o personagem é alvo de uma magia ou poder psíquico, ter uma alta Resistência reduz suas chances de sofrer um efeito nocivo: quanto mais alta a Resistência, mais difícil será afetá-lo com magia ou outro poder sobrenatural.

A Resistência também determina seus Pontos de Vida e Pontos de Magia.

Armadura

Representa a proteção corporal do personagem. Apesar do nome, não precisa ser uma “armadura” no sentido literal; pode ser seu próprio couro ou carapaça, um escudo, campo de força, ou apenas habilidade de bloqueio. Então, uma aparentemente frágil garotinha pode ter um poderoso escudo energético, mágico ou psíquico que vale como Armadura 5!

Quando um personagem recebe um ataque, ele soma sua Habilidade à Armadura para determinar sua Força de Defesa. Em certos casos, caso esteja surpreso ou incapaz de se mover, apenas a Armadura será válida para sua FD. Mais detalhes no capítulo “Combate”.

	FORÇA	HABILIDADE	RESISTÊNCIA	ARMADURA	PODER DE FOGO
0	Média para pessoas normais. Com muito esforço, você pode levantar 100 kg	Média para pessoas normais	Média para pessoas normais. 1 PV e 1 PM	Proteção nenhuma. Sem contar com sua Habilidade, qualquer dano vai feri-lo	Você ataca à distância com armas improvisadas, como paus e pedras
1	A força de um gorila; você pode levantar até 350 kg	A agilidade, velocidade e inteligência de um deca-atleta	Você tem uma saúde perfeita. 5 PVs e 5 PMs	Colete à prova de balas. Você consegue se proteger de ataques pouco poderosos	Equivale a uma flecha, revólver ou outra arma leve
2	Você é MUITO mais forte que um gorila! Pode levantar até 900 kg	Você pode fazer malabarismos com cinco facas e olhos vendados	Você sobrevive a ferimentos que matariam uma pessoa normal. 10 PVs e 10 PMs	Armadura robótica pesada	Metralhadora
3	Você pode levantar até 2.000 kg (um carro pequeno)	Você pode correr pelas paredes, e saltar tão alto e longe que quase pode voar	Você é daqueles artistas marciais que leva horas para cair. 15 PVs e 15 PMs	Carro blindado	Bazuca
4	Pode levantar até 5.000 quilos (um carro grande ou dois pequenos)	Você produz obras-primas e decifra grandes mistérios em alguns minutos	Você ignora tiros sem parar de comer seu sanduíche. 20 PVs e 20 PMs	Blindagem de tanque	Canhão de tanque
5	Você pode levantar até 10.000 kg (uma porção de carros)	Você é difícil de derrotar; raramente falha ao realizar um ataque ou esquiva	Seus inimigos precisam buscar mais munição. 25 PVs e 25 PMs	Você faz os inimigos duvidarem se as armas deles realmente funcionam	Sopro de dragão

Poder de Fogo

Quando o alvo está além do alcance dos socos e chutes, o personagem só pode contar com ataques à distância. Essa capacidade é representada pelo Poder de Fogo.

Como acontece com a Força, o PdF será somado à sua Habilidade para determinar sua Força de Ataque quando você faz um ataque à distância.

Novamente, a fonte desse Poder de Fogo depende da imaginação do jogador — e aqui, como nos games e anime, vale literalmente qualquer coisa. Você pode disparar bolas de fogo, pedras, facas, cartas de baralho, folhas de árvore, jatos d'água, luz roxa, uma imagem na forma de um dragão flamejante... não faz diferença alguma. Qualquer que seja a forma de ataque escolhida, seu efeito será apenas visual. O dano real depende do valor numérico de seu Poder de Fogo.

Limite de Munição: normalmente, a munição de um personagem nunca se esgota — ele pode usar o Poder de Fogo sempre que quiser. Mas em algumas aventuras o mestre pode exigir que a munição seja limitada: cada personagem tem uma quantidade de tiros igual a três vezes seu Poder de Fogo. Mais detalhes no capítulo "Combate".

Alcance: normalmente, PdF pode ser usado para atingir qualquer coisa que esteja à vista, não importa quão distante esteja. Contudo, se quiser um jogo mais realista, o mestre pode determinar um alcance máximo para ataques à longa distância — e penalidades para ataques que excedam esse limite. Mais detalhes no capítulo "Combate".

Limites das Características

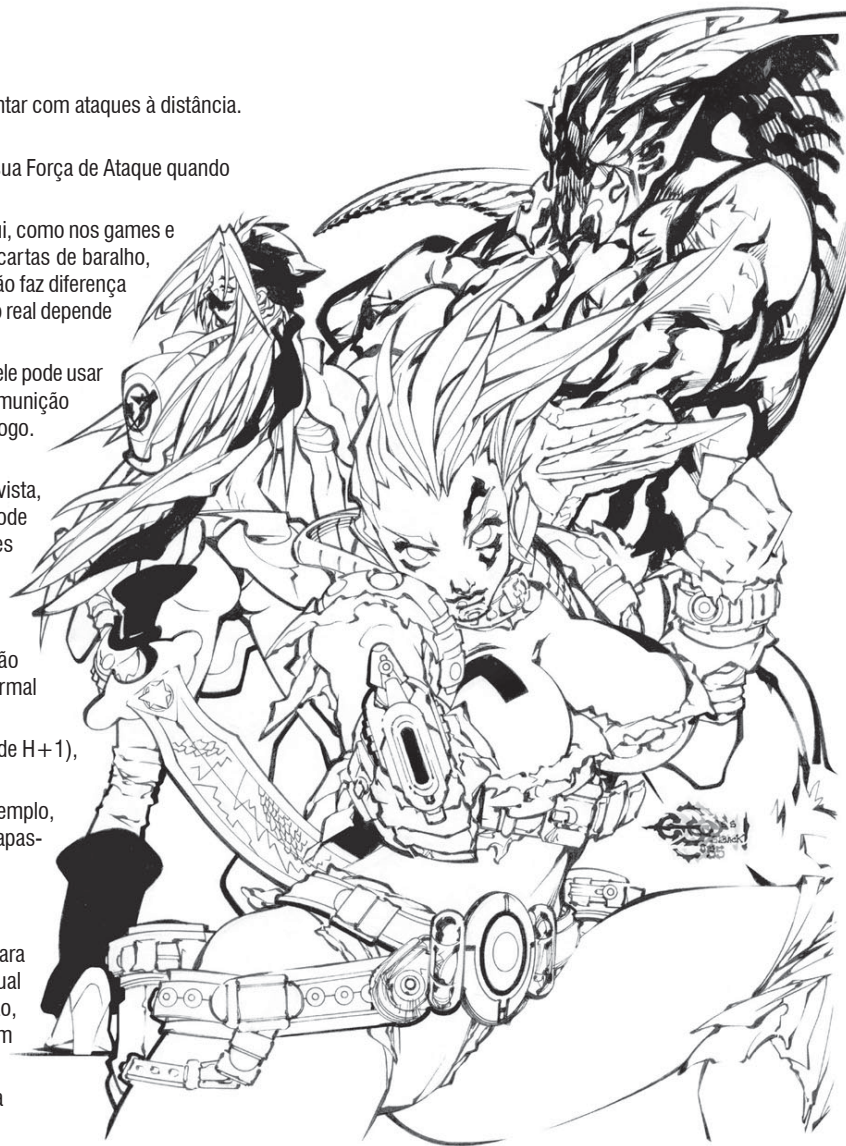
Um personagem jogador recém-criado jamais pode ter características acima de 5, não importa quantos pontos tenha para gastar. Isso não pode ser feito nem através de compra normal por pontos, nem com vantagens que dão bônus permanentes.

Por exemplo, se você tem Habilidade 5 e compra a vantagem única Elfo (que concede H+1), você não pode ter H6. O bônus seria perdido.

Esta restrição não vale para vantagens que dão bônus temporários: Arena, por exemplo, concede H+2 apenas nas ocasiões em que é usada. Nesses casos, a Habilidade poderia ultrapassar 5 mesmo para personagens recém-criados.

Testes de Características

Durante o jogo não serão raras as vezes em que o mestre vai pedir a um jogador para testar uma característica. Isso é simples, basta rolar um dado: se o resultado é menor ou igual à característica testada, o teste foi bem-sucedido; se é maior, o teste fracassou. Então, obviamente, quanto mais alta uma característica maiores suas chances no teste — mas um resultado 6 é *sempre* uma falha, mesmo que a característica testada seja 6 ou mais.

O mestre decide qual característica deve ser testada, dependendo da ocasião. Na maior parte das vezes, será Habilidade. Veja no quadro algumas sugestões para testes.

Bônus e Penalidades

Algumas coisas são mais fáceis que outras. Derrubar a porta de madeira no quarto do garotinho em perigo é mais fácil que derrubar a porta superblindada no covil do vilão. Para imitar essas situações, o mestre torna um teste mais fácil ou difícil com bônus ou redutores.

Um bônus é um valor que você coloca temporariamente em sua característica no momento do teste. Isso *não* quer dizer que a característica mudou: um teste com bônus só vale naquele momento. Um bônus serve para tornar um teste mais fácil. Se você tem Força 2 e o mestre exige um teste de Força +2, então você precisa de um resultado 4 ou menos (2+2) para ser bem-sucedido.

Penalidades (ou redutores), ao contrário, são valores que você remove de uma característica, tornando o teste mais difícil: se você tem Resistência 3 e o mestre exige um teste de Resistência –1, então você precisa de um resultado 2 ou menos (3–1) para conseguir.

Estas são algumas sugestões de bônus e penalidades para testes de características:

Tarefas Fáceis: bônus de +2 a +4.

Tarefas Normais: bônus de +1 ou 0.

Tarefas Difíceis: redutor de –1 a –3.

Em certos casos, uma penalidade pode ser tão alta que elimina qualquer chance de sucesso. Por exemplo, se você tem H2 e o mestre pede um teste de H–2 ou –3, não adianta rolar o dado: a tarefa é impossível para você.

Pontos de Vida e Magia

Pontos de Vida, ou PVs, são a “barra de energia” do personagem. Um tipo de “energia heróica”, o poder de um herói, vilão ou criatura de tolerar mais dano que pessoas normais. Já os Pontos de Magia, ou PMs, são a energia que ele usa para ativar poderes especiais.

Todos os personagens começam com 5 PVs e 5 PMs para cada ponto de Resistência.

Ao contrário do que acontece com a Resistência, os Pontos de Vida e de Magia vão variar muito no decorrer do jogo: PVs caem quando você sofre dano, e voltam ao normal quando você se recupera, enquanto PMs caem quando você usa magias ou poderes. Você pode recuperá-los, mas nunca ultrapassar o valor inicial (se você começou com 15 PVs, nunca vai ficar com mais de 15 PVs ou 15 PMs).

Regra Opcional: para PVs e PMs variantes, jogue um dado para cada ponto de Resistência. Um personagem com Resistência 3 joga o dado três vezes, e soma os resultados. Se ele conseguir, digamos, 2, 3 e 5, terá 10 Pontos de Vida e 10 Pontos de Magia (2+3+5=10 PVs). Jogue outra vez se tirar qualquer resultado 1.

Pessoas Comuns: personagens com Resistência 0 têm sempre 1 Ponto de Vida e 1 Ponto de Magia; a maioria das pessoas comuns tem apenas 1 PV, podendo morrer ou perder os

Sugestões de Testes

As dificuldades e situações que podem surgir em uma aventura de RPG são infinitas. Seria impossível listar todos os tipos de testes que o mestre poderia exigir. Cada caso deve ser baseado no bom senso do mestre.

Mesmo assim, fornecemos a seguir uma pequena lista de situações comuns que podem surgir na aventura — e sugestões para os testes próprios para elas:

Levantar peso: para erguer peso até o limite de sua Força, um teste de Força +3; acima desse limite Força –1 a –3 (dependendo do peso).

Arrombar Portas: Força +2 para portas comuns de madeira; Força para paredes de tijolos; Força –1 a –3 para portas ou paredes blindadas.

Dobrar Grades: Força para grades comuns de cadeia; Força –1 para jaulas de feras.

Equilíbrio: Habilidade +1 para se equilibrar sobre uma superfície escorregadia ou pequena como um parapeito; Habilidade para se equilibrar sobre uma superfície muito pequena, como uma corda.

Ataque pelas Costas: Armadura +1 para evitar um ataque pelas costas. Em caso de falha, a Armadura terá efeito mínimo.

Pontaria: Poder de Fogo –1 a –3 para atingir um alvo muito pequeno, muito distante ou em meio a outros alvos.

Evitar uma Armadilha: Habilidade 0 a –2 para saltar antes de cair em um alçapão, evitar uma lança que salta da parede, ou sair de baixo de uma pedra que cai.

Perceber um Inimigo: Habilidade –3 para notar a aproximação de um inimigo poderoso, simplesmente "sentindo" sua aura ou poder de luta. O redutor pode ser mais suave se você tem Sentidos Especiais, ou quando o inimigo emana um poder de luta realmente incrível.

Agarrar um Colega: Habilidade +1 para segurar um colega que cai em um buraco, alçapão, abismo, no mar ou outro lugar. Falhar no teste faz você cair também.

Segurar um Inimigo: Habilidade –1 para agarrar um inimigo e segurá-lo. Ele tem direito a um teste de Força por turno para escapar. Se um falha e o outro é bem-sucedido, este último vence; se os dois falham ou são bem-sucedidos, aquele que tem a característica mais alta vence.

sentidos com facilidade. Pessoas comuns podem passar a vida toda sem gastar seu único PM, já que em geral não têm magias ou poderes para consumir essa energia.

Perdendo PVs

Um personagem que tenha perdido PVs estará ferido, escoriado e talvez até sangrando, mas ainda pode agir e lutar normalmente. Se ficar com 0 Pontos de Vida ou menos, estará morto ou inconsciente (veja adiante em "Testes de Morte").

Um personagem nunca fica com PVs negativos. Não existe "–4 PVs" ou coisa assim.

Perto da Morte

Certos eventos, como o uso de poderes ou habilidades especiais, são possíveis apenas quando o personagem corre grande risco. Esse estado é chamado Perto da Morte, e reflete a capacidade que heróis possuem de realizar façanhas incríveis apenas quando muito feridos.

Um personagem está Perto da Morte quando seus Pontos de Vida estão reduzidos a uma quantidade diretamente igual ou inferior à sua Resistência: 1 PV para R1, 2 PVs para R2, 3 PVs para R3 e assim por diante. Portanto, um personagem com R2 (que normalmente tem 10 Pontos de Vida) estará Perto da Morte quando tiver 2 PVs ou menos.

O mínimo necessário para estar Perto da Morte são 5 PVs. Mais de 5 PVs nunca é considerado Perto da Morte, mesmo para personagens com R6 ou mais.

Não existe Perto da Morte para personagens com R0 (que têm apenas 1 PV).

Morte

Se um personagem fica com 0 PVs, o mestre decidirá se ele está morto ou apenas desmaiado — para os jogadores, será impossível saber sem examiná-lo de perto. Golpes como socos, chutes e disparos de energia geralmente deixam o alvo nocauteado, sem matar. Por outro lado, dano sofrido por armas, fogo, explosões e coisas assim podem matar — mas nem sempre. De modo geral, personagens "principais" (como os personagens jogadores e outros que o mestre decidir) apenas ficam desacordados quando atingem 0 PVs, sem morrer... ainda.

Atenção: qualquer dano contra um oponente com 0 PVs pode matá-lo automaticamente.

Testes de Morte

Quando um personagem chega a 0 PVs, o mestre pode decidir sua condição ou então jogar um dado. O resultado indica o estado da vítima:

1) Muito Fraco: você ainda está consciente. Pode falar, ver e ouvir o que acontece à sua volta, mas só isso. Você está fraco demais para se mexer, lutar, usar magia ou fazer qualquer coisa que gaste PMs (mas, se tiver a vantagem Energia Extra, pode usá-la). Você pode recuperar 1 PV imediatamente com um teste bem-sucedido da perícia Medicina (realizado por outra pessoa, é claro!).

2-3) Inconsciente: você está inconsciente, mas não muito ferido. Pode recuperar 1 PV e despertar com uma hora de descanso, ou com um teste bem-sucedido de Medicina.

4-5) Quase Morto: você está tão ferido que vai morrer em 2d turnos. Um teste de Medicina pode prolongar sua vida por mais 1d horas, mas depois disso não são permitidos novos testes. A única forma de realmente salvá-lo é com magia.

6) Morto: não tem mais jeito. Agora, só mesmo com ressurreição.

Em caso de falha em um teste de Medicina, o médico deve esperar o tempo indicado para tentar de novo (supondo que a vítima sobreviva tanto tempo). Vale lembrar que itens e magias de cura restauram PVs imediatamente, sem a necessidade de esperar pela recuperação.

Castigo Contínuo

Após fazer seu Teste de Morte e verificar sua condição, se um personagem com 0 PVs recebe dano novamente, ele deve fazer um novo Teste de Morte. Caso o resultado seja melhor que o atual, nada acontece; mas, caso seja pior, ele deve adotar o novo resultado.

Exemplo: o clérigo cai vítima dos ataques do vampiro, com 0 PVs. Ao rolar seu Teste de Morte, consegue um 2 e fica apenas Inconsciente. Mas o vampiro está disposto a acabar com ele, então ataca de novo. O clérigo sofre mais dano e faz um novo teste: consegue 1, mas isso não muda nada, porque sua condição anterior já era 2 (pior que 1). Contudo, o vampiro faz mais um ataque. O clérigo rola um 4: agora ele está Quase Morto. Se o castigo continuar, cedo ou tarde o clérigo vai rolar um 6 e morrer...

Pontos de Magia

Pontos de Magia são a energia usada para ativar poderes especiais. Qualquer personagem, mago ou não, tem uma quantidade de Pontos de Magia igual a seus Pontos de Vida. Sempre que um mago deseja conjurar uma magia, ela vai consumir PMs.

Caso os PVs de alguém sejam reduzidos devido a ferimentos e outros motivos, isso não reduz seus PMs. O inverso também é válido — gastar ou perder PMs não afeta os PVs. Ambos têm a mesma quantidade inicial, mas nenhuma outra ligação.

Perder ou gastar todos os PMs não provoca qualquer tipo de dano ou mal-estar. Você não morre, nem fica cansado, se ficar com 0 PMs. Apenas fica sem condições de ativar certos poderes até recuperar essa energia.

Magias de cura, poções, tratamento médico e outras formas de recuperar PVs não servem para restaurar Pontos de Magia. Estes podem ser recuperados apenas com descanso, poções e itens especiais. Esses itens, descritos no capítulo "Objetos Mágicos", são mais raros e caros que aqueles destinados a curar PVs.

Recuperando PVs e PMs

Pontos de Vida e Magia perdidos são recuperados com descanso. Qualquer personagem pode recuperar todos os seus PVs e PMs com uma noite (no mínimo 8 horas) de descanso; ou, com duas horas, recuperar 1 PV e 1 PM para cada ponto de sua Resistência. Por exemplo, ao dormir duas horas, um aventureiro com R3 recupera 3 PVs e 3 PMs.

Um personagem que esteja com 0 PVs está muito ferido e não pode se recuperar assim tão rápido. Ele precisa de mais tempo e também cuidados médicos, dependendo da gravidade de seus ferimentos. Veja em "Testes de Morte".

Os lugares ideais para descansar são hotéis, estalagens ou outros tipos de abrigo (um templo, uma pensão familiar, uma base de operações, sua própria casa ou esconderijo...). Quando é necessário pagar, o custo desse serviço vai depender da qualidade do estabelecimento e da quantidade de membros no grupo. Pode variar de cinco Moedas (um estábulo ou pensão familiar muito humilde) até 150 Moedas (uma torre ou hotel luxuoso) por pessoa. A média geral é 30 Moedas. Personagens podem tentar testes de Manipulação ou outros meios para conseguir preços menores.

É possível descansar em lugares perigosos e pouco confortáveis durante uma aventura, como em uma masmorra, floresta ou estrada. No entanto, nessas condições, você não consegue descansar muito bem (devido ao risco de ser atacado, o mau-tempo, os barulhos da floresta, aquela maldita pedrinha em suas costas...). Com uma noite de sono você só consegue recuperar o equivalente a duas horas: 1 PV e 1 PM para cada ponto de sua Resistência. Por exemplo, ao dormir em lugar inadequado, um aventureiro com R2 recupera 2 PVs e 2 PMs após 8 horas.

Existem também pontos mágicos especiais de recuperação. No mundo de Arton, estátuas de Lena — a Deusa da Cura — restauram todos os PVs de todos os membros do grupo, enquanto estátuas da Deusa da Magia Wynna fazem o mesmo com seus PMs. Estas estátuas são encontradas em cada grande cidade do mundo, mas não em masmorras e lugares selvagens.

Recuperando Pontos de Magia: existem outras formas de recuperar PVs, como testes de Medicina, magias de cura, e vantagens como Energia Extra e Regeneração. Note, entretanto, que *nenhuma* destas formas se aplica a PMs. Pontos de Magia podem ser recuperados *apenas* com descanso, pontos de recuperação e itens de cura.

Um personagem muito ferido, com 0 PVs, não pode recuperar Pontos de Magia enquanto não tiver pelo menos 1 PV, não importa quanto tempo fique assim.

Parte 3
Vantagens

Vantagens são poderes extras que um personagem pode ter. Elas não são obrigatórias: um personagem de 3D&T pode ser construído sem qualquer vantagem, e mesmo assim funcionar perfeitamente no jogo. Contudo, um jogador raramente resiste à oportunidade de dar a seu herói pelo menos duas ou três delas...

Assim como as características, uma vantagem custa pontos: quanto melhor, mais cara será. Algumas, como Energia Extra e Poder Oculto, podem ter custos variáveis — quanto mais pontos você gasta, melhor ela funciona.

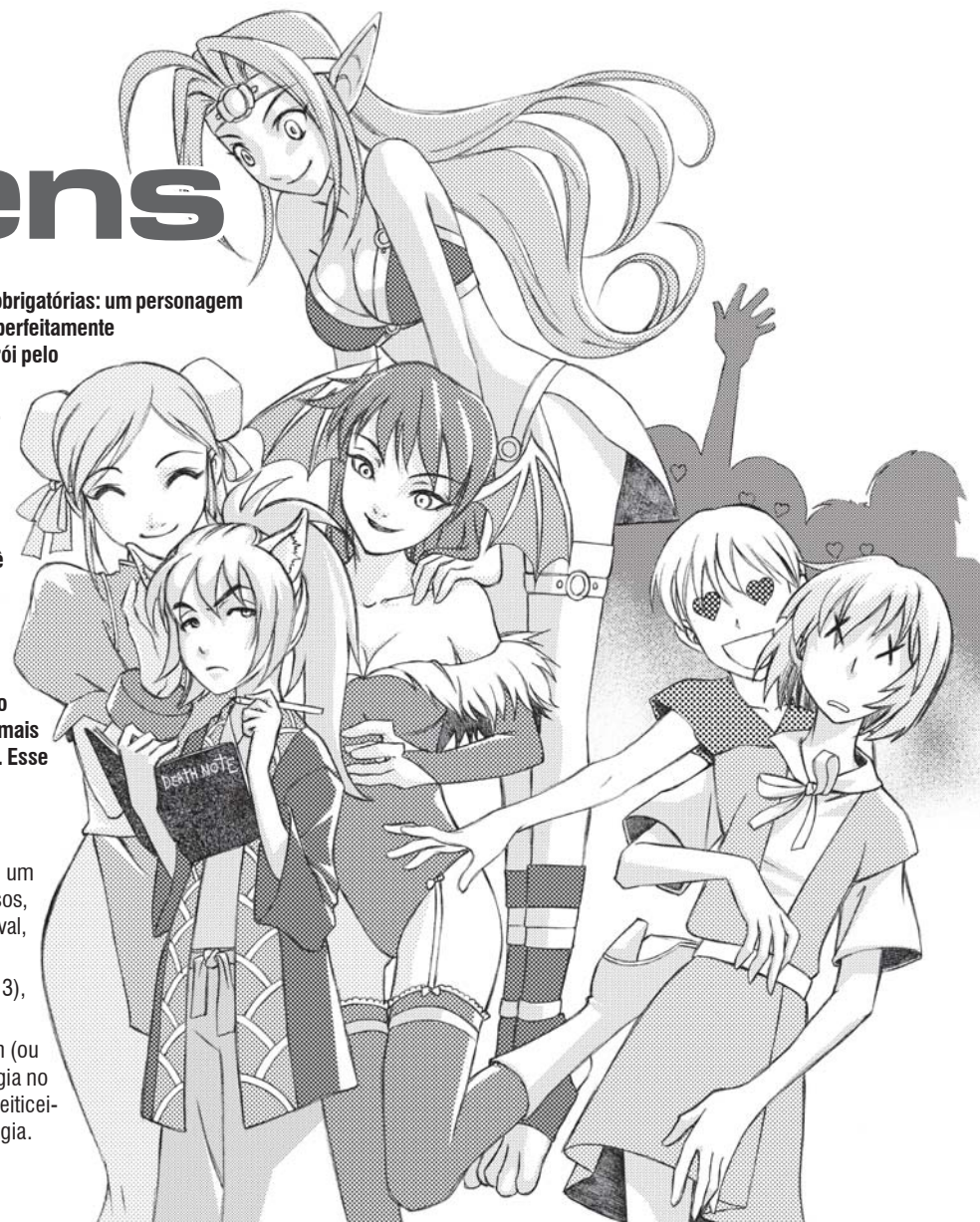
A maior parte das vantagens exige Pontos de Magia para sua ativação, mesmo que você não seja um mago. Todos os personagens têm pelo menos 1 Ponto de Magia. Mesmo assim, antes de comprar uma vantagem, verifique se você tem PMs suficientes para usá-la com eficácia.

Enquanto as vantagens são qualidades e poderes extras que um personagem tem, as desvantagens atrapalham sua vida. "E por que eu ia querer algo assim?" você pergunta. Primeiro, porque não existem heróis perfeitos ou sem problemas — ter defeitos faz seu personagem ficar mais parecido com um herói do cinema, TV, games ou HQ. Segundo, porque pegar desvantagens faz você *ganhar* mais pontos para gastar em características, vantagens, perícias ou o que você quiser. Esse equilíbrio é a melhor maneira de conseguir um herói poderoso e interessante.

Acesso

A seguir temos uma longa lista de vantagens e desvantagens. A princípio, um jogador pode comprar qualquer vantagem se puder pagar por ela. Na maioria dos casos, todas servem para personagens jogadores em qualquer gênero: fantasia medieval, ficção científica, super-heróis, torneios...

A quantidade de desvantagens depende do mestre e da pontuação (página 13), mas nenhum personagem recém-criado pode acumular mais de –6 pontos.

Em alguns casos, o mestre pode determinar que esta ou aquela vantagem (ou desvantagem) não pode pertencer a personagens jogadores. Se não existe magia no mundo da aventura, por exemplo — ou se é rara, praticada apenas por grandes feiticeiros —, o mestre pode proibir todas as vantagens e desvantagens ligadas a magia.

VANTAGENS

Aceleração (1 ponto)

Você corre mais rápido. Esta vantagem acrescenta 1 ponto à Habilidade apenas para situações de perseguição, fuga e esquiva (não cumulativo com Teleporte).

Você também recebe um movimento extra por turno. Isso quer dizer que você pode mover-se em velocidade máxima duas vezes e agir, ou então mover-se três vezes. Mas você continua não podendo agir mais de uma vez por turno.

Você pode executar sua ação e movimentos em qualquer ordem. Pode mover-se, agir e mover-se de novo; mover-se duas vezes e agir; ou agir e mover-se duas vezes.

Usar esta vantagem em situações de combate gasta 1 Ponto de Magia. Os efeitos duram até o fim do combate.

Adaptador (1 ponto)

Você tem facilidade para lidar com armas, aprender novas técnicas e improvisar novos golpes. Esta vantagem permite mudar o tipo de dano de sua Força ou Poder de Fogo sem sofrer nenhuma penalidade, como se fosse seu próprio dano inicial. Para mais detalhes veja o capítulo "Combate".

Aliado (1 ponto cada)

Você tem um companheiro com quem pode contar. Pode ser uma pessoa, animal ou mecha, à sua escolha.

O Aliado é um NPC que você controla, mas o mestre pode às vezes interferir nesse controle — por exemplo, quando acreditar que o Aliado faria ou não faria algo. Seu Aliado ajuda você, mas muitas vezes ele também pode precisar de sua ajuda.

Você pode construir o Aliado se quiser, mas o mestre dará a aprovação final. A pontuação do Aliado é um "nível" abaixo da sua. Por exemplo, se você é um Novato, seu Aliado é uma Pessoa Comum (feito com 4 pontos). Se você é um Lutador, o Aliado é um Novato (5 pontos), e assim por diante. Veja o quadro na página 13.

Se quiser um Aliado mais poderoso, ele custará mais caro: 1 ponto extra para cada ponto de personagem. Por exemplo, se você quer um Aliado Novato feito com 6 pontos em vez de 5, ele vai custar 2 pontos.

Um Aliado normalmente segue suas ordens sem reclamar. No entanto, você não pode obrigá-lo a fazer algo que ele não quer (como uma ação suicida) ou contra sua natureza (como enfrentar uma Fobia ou violar um Código de Honra).

Um Aliado não ganha Pontos de Experiência. Quando você evolui seu personagem, a pontuação total dele também aumenta proporcionalmente. Você não ganha PEs por vitórias de seu Aliado.

Alquimista (1 ponto)

Você sabe traçar diagramas arcanos que potencializam seus poderes. Antes de lançar uma magia (ou usar qualquer vantagem que gasta PMs), você pode desenhar um símbolo místico em alguma superfície próxima. Traçar um diagrama leva uma rodada inteira, e você não pode sofrer qualquer dano durante o processo. Se tiver sucesso, na rodada seguinte você pode usar uma magia ou vantagem gastando metade dos PMs necessários (arredonde para cima).

Você pode desenhar com qualquer material, sobre qualquer superfície lisa (chão, parede...). Você deve anunciar qual magia pretende lançar no momento de traçar o diagrama.

Cada diagrama é único para cada utilização. Você não pode levar consigo diagramas prontos em folhas de papel, nem tatuá-los na pele ou costurá-los na roupa.

Alguém treinado em magia (ou seja, que tenha Magia Branca, Elemental ou Negra) que veja seu diagrama saberá, na mesma hora, qual magia você pretende conjurar.

Aparência Inofensiva (1 ponto)

Por algum motivo você não parece perigoso. Talvez pareça pequeno, fraco ou covarde. Talvez seja um bichinho fofo, um vovô barrigudo, uma menininha segurando pirulito... você escolhe o motivo.

Ganhando e Perdendo

Pode acontecer que, durante uma aventura, você consiga um anel mágico capaz de aumentar sua Força em +1; ou um escudo sagrado de ouro que pode refletir disparos, como a vantagem Reflexão. O jogador deve pagar pontos por estes novos poderes?

Não. Pontos só servem para comprar características, vantagens e perícias durante a criação do personagem. Ou mais tarde, com evolução e Pontos de Experiência. Não é preciso pagar pontos por Invisibilidade se você explorou uma masmorra, derrotou um dragão e encontrou em seu tesouro uma capa mágica que torna você invisível: é a merecida recompensa por seu esforço.

Vale lembrar que também é possível *perder* uma vantagem, mesmo aquela que esteja mais profundamente enraizada em você. O poder de Telepatia pode ser perdido por causa de um grande trauma, uma máquina de drenar poderes, uma magia, ou até uma pancada na cabeça. Um Ataque Especial pode ser anulado por algum tipo de maldição. Um Patrono, Aliado ou Parceiro pode morrer ou abandonar você para sempre. Você não recebe de volta pontos por uma vantagem perdida.

O inverso também é válido — você pode receber uma ou mais desvantagens, gostando disso ou não! Se violou a tumba de um antigo samurai, talvez ele volte para Assombrá-lo. Se irritou um antigo deus maligno, talvez ele rogue uma Maldição sobre você, entre outras possibilidades. Desnecessário dizer, uma desvantagem recebida durante uma aventura *não* dá pontos para gastar.

Livrar-se de desvantagens é possível, com tempo e esforço. Seria interessante dar a seu personagem a missão pessoal de livrar-se de uma Maldição, deixar de ser um morto-vivo, ou desfazer sua Má Fama. Há duas formas de fazer isso: ganhando Pontos de Experiência suficientes para recomprar a desvantagem, ou em campanha, conforme o julgamento do mestre.

Além de outros benefícios, como entrar em lugares protegidos sem levantar suspeitas, possuir uma Aparência Inofensiva também ajuda em combate. Ela vai surpreender seu oponente — você ganha uma ação extra antes do primeiro turno de um combate. Esse truque não funciona com ninguém que já tenha visto você lutar, e também não engana duas vezes a mesma pessoa.

Você não pode ter Aparência Inofensiva e ser Monstruoso ao mesmo tempo.

Arcano (4 pontos)

Esta vantagem diz que você tem uma poderosa aptidão natural para a magia, e pode ser um grande mago mais facilmente. Você pode utilizar Magia Branca, Magia Elemental e Magia Negra como se tivesse comprado todas as três vantagens. Confira mais detalhes no capítulo "Magos e Magia".

Área de Batalha (2 pontos)

Você tem o poder de transportar a si mesmo e uma ou mais criaturas (oponentes e/ou aliados) temporariamente para outra dimensão, onde você leva vantagem em combate. Nenhum outro personagem pode interferir na luta enquanto vocês estiverem na área.

O número máximo de criaturas que você pode levar consigo é igual à sua Habilidade, e todos devem estar ao alcance de seu Poder de Fogo.

Você não pode transportar um oponente contra a vontade se ele tiver Resistência superior à sua Habilidade. No entanto, note que um oponente poderoso pode permitir ser transportado (talvez para afastar você de seus aliados).

Ativar a Área de Batalha custa 2 PMs. Mantê-la custa 2 PMs por turno, e você pode mantê-la por um número máximo de turnos igual à sua Habilidade.

A Área pode ter um destes três efeitos, que você escolhe no momento do uso:

• Habilidade +1, Armadura +2. Além disso, você pode usar Ataques Especiais que tenha sem gastar PMs.

• Força+2, Armadura +2.

• Você pode lançar suas magias com metade do custo normal em PMs.

É impossível escapar de uma Área de Batalha, exceto quando ela termina. Caso você seja derrotado, a Área desaparece.

O tempo corre mais rápido na Área de Batalha. Para todos aqueles não envolvidos, apenas um turno terá passado.

Arena (1 ponto)

Você tem sua própria arena de lutas, ou sabe lutar melhor em certo tipo de terreno ou condição. Você ganha H+2

quando está em sua Arena, apenas em situações de combate. Vale lembrar que, quando alguém faz um desafio formal para um duelo, aquele que foi desafiado tem o direito de escolher o local do combate.

A Arena é escolhida pelo jogador, mas sempre com aprovação do mestre. Eis algumas sugestões:

• Água (praia, barcos, chuva, superfície da água, embaixo d'água).

• Céu (combate aéreo; vale apenas quando seu oponente também está voando).

• Cidades (ruas, telhados, topo de prédios, aposentos, corredores, escadas).

• Ermos (desertos, florestas, montanhas, pântanos, planícies, geleiras...).

• Subterrâneo (cavernas, masmorras, esgotos).

• Um único lugar do mundo (provavelmente sua base de operações) e vizinhanças.

Armadura Extra (especial)

Você é mais resistente a certos tipos de dano. Sua Armadura será duas vezes maior, mas apenas contra aquele dano.

Digamos que você tem Habilidade 4, Armadura 3 e Armadura Extra: Frio. Quando atingido por um raio congelante, sua Força de Defesa será 4+(3x2), resultando em FD 10.

Esta vantagem não pode ser comprada com pontos. No entanto, ela pode aparecer mais adiante como parte de uma vantagem única (por exemplo, um Esqueleto tem Armadura Extra: Corte e Perfuração), ou oferecida por um item mágico.

Os tipos de Armadura Extra são:

• **Força.** Qualquer dano causado com Força (ataques corporais).

• **Poder de Fogo.** Qualquer dano causado com PdF (ataques à distância).

• **Magia.** Qualquer dano causado por magia, incluindo armas mágicas (mas não incluindo outros ataques ou manobras que gastam PMs).

• **Corte, Perfuração, Esmagamento.** Estes são os três tipos possíveis de dano físico.

• **Fogo, Frio, Elétrico, Químico, Sônico.** Estes são os cinco tipos possíveis de dano por energia.

Benefícios são cumulativos. Se você tem Armadura Extra: Magia e Fogo, e recebe um ataque mágico baseado em fogo (como uma magia da Escola Elemental/Fogo), sua Armadura é triplicada.

Veja mais detalhes em “Combate”.

Ataque Especial

(1 ponto ou mais)

Praticamente qualquer aventureiro, herói ou guerreiro tem algum tipo de técnica ou ataque que provoca dano maior. Isso é tão comum nos mundos de aventura que qualquer personagem pode fazer um Ataque Especial gastando 1 PM e ganhando F+1 ou PdF+1. Isto é apenas uma manobra especial; não é preciso pagar pontos de personagem por ela.

A vantagem Ataque Especial, no entanto, é uma versão melhorada dessa manobra. Ela permite gastar 1 PM e aumentar em +2 sua Força ou Poder de Fogo (escolha F ou PdF quando adquirir esta vantagem) para um único ataque.

Você pode pagar mais ou menos pela vantagem, para dar mais poderes ou fraquezas ao Ataque Especial. Alguns desses ajustes também afetam o custo do ataque em Pontos de Magia:

• **Amplo (+2 pontos, +2 PM):** apenas para ataques com PdF. Todas as criaturas dentro do alcance de ataque à distância são atingidas (incluindo aliados, e até mesmo você!). Todos os alvos têm direito a esquiva.

• **Lento (–1 ponto):** apenas para ataques com PdF. O alvo recebe H+2 em sua esquiva.

• **Paralisante (+1 ponto):** em vez de causar dano, o ataque funciona como a vantagem Paralisia (pelo custo normal em Pontos de Magia).

• **Penetrante (+1 ponto, +1 PM):** impõe A–1 contra o alvo em sua Força de Defesa.

• **Perigoso (+2 pontos, +2 PM):** este ataque consegue um acerto crítico com um resultado 5 ou 6 no dado (em vez de apenas 6).

• **Perto da Morte (–2 pontos, –1 PM):** o ataque só pode ser usado quando você está Perto da Morte.

• **Poderoso (+2 pontos, +2 PM):** em caso de acerto crítico, o ataque triplica sua Força ou PdF (em vez de duplicar).

• **Preciso (+1 ponto):** impõe H–1 contra o alvo em sua Força de Defesa.

• **Teleguiado (+1 ponto):** apenas para PdF. O ataque persegue o alvo, impondo H–1 em tentativas de esquiva.

Um Ataque Especial nunca pode custar menos de 1 ponto de personagem. Também não pode custar menos de 1 PM para ser usado.

Existem formas de tornar seu Ataque Especial mais poderoso, durante a evolução do personagem. Veja mais adiante em Experiência.

Ataque Múltiplo (1 ponto)

Você pode fazer mais ataques com Força em uma única rodada. Cada golpe (incluindo o primeiro) gasta 1 PM. Assim, atacar três vezes na mesma rodada gasta 3 PMs. O número máximo de ataques que você pode fazer por rodada é igual à sua Habilidade.

A Força de Ataque de cada golpe conta separadamente para vencer a Força de Defesa do inimigo. Você não pode somar a FA de seus vários ataques.

Boa Fama (1 ponto)

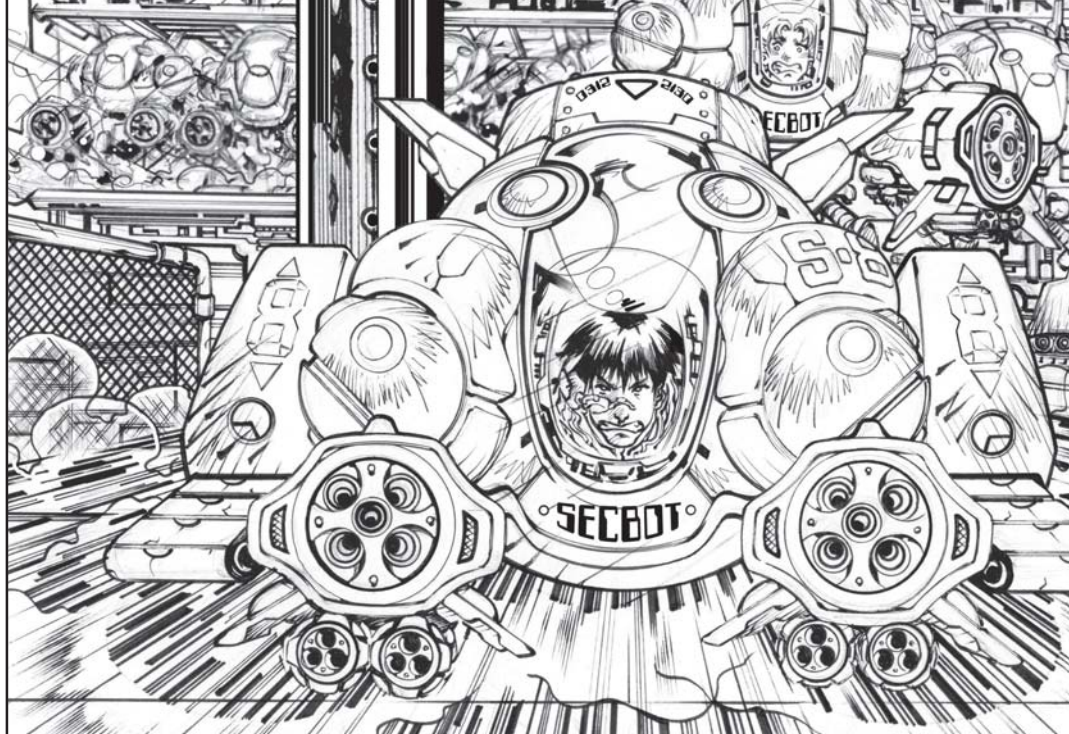
Você é respeitado entre outros heróis e aventureiros, e também entre boa parte das pessoas comuns. Pode ser conhecido por lutar bem, ter um estilo diferente, uma aparência especial, ou até por uma única luta marcante. De qualquer forma, você é famoso, admirado ou temido por alguma razão.

Ser famoso pode trazer vantagens em algumas ocasiões, mas também desvantagens. Será mais difícil passar despercebido ou agir disfarçado. Se você tem um Ponto Fraco (veja mais adiante), ele será conhecido por todos.

Clericato (1 ponto)

Você é um sacerdote, druida ou xamã, e serve a uma entidade espiritual superior. Em troca de cumprir certas obrigações, você pode lançar certas magias divinas que outros conjuradores não podem.

Sozinha, esta vantagem não permite lançar magias. No entanto, usuários de Magia Branca só conseguem lançar as mais poderosas magias divinas quando também possuem Clericato. O mesmo vale para certos tipos de Magia Negra, pois para utilizá-las o conjurador deve cultuar uma entidade maligna.

Para conjuradores, esta vantagem também permite começar com três magias extras, além das magias iniciais (cumulativas com Mentor e Patrono). Elas são escolhidas pelo mestre.

Deflexão (1 ponto)

Você tem chance de desviar completamente um ataque feito com Poder de Fogo, sem sofrer quase nenhum dano. Com esta vantagem, você pode gastar 2 PMs e duplicar sua Habilidade para calcular a Força de Defesa contra um único ataque.

A Deflexão é considerada uma esquiva — ou seja, você só pode usar um número máximo de vezes por rodada igual à sua Habilidade.

Genialidade (1 ponto)

Você é um gênio. Recebe H+2 ao utilizar qualquer perícia que possua, ou em qualquer teste de Habilidade envolvendo uma perícia que não possua.

Com os recursos necessários, a critério do mestre, esta vantagem também permite feitos acima do nível técnico de seu mundo (como fabricar um motor a vapor em mundos medievais, ou consertar uma nave interestelar na época atual). Em Arton, por exemplo, é necessário ter esta vantagem para lidar com armas de fogo, canhões e balões de ar quente.

Elementalista (1 ponto cada)

Escolha um tipo de Magia Elemental (água, ar, fogo, terra ou espírito). Você sempre gasta metade dos PMs necessários (arredonde para cima) para lançar magias do elemento escolhido.

Você pode comprar esta vantagem várias vezes, uma para cada elemento. Esta vantagem não existe para as Magias Branca e Negra.

Energia Extra (1-2 pontos)

Você consegue invocar forças interiores para se recuperar espantosamente, recarregando seus Pontos de Vida.

Você pode gastar 2 PMs para recuperar todos os seus PVs. Usar a Energia Extra leva um turno inteiro, e você não pode fazer qualquer outra coisa enquanto se concentra.

Existem dois níveis para esta vantagem: por 1 ponto você só pode usar a Energia Extra quando estiver Perto da Morte (veja em "Pontos de Vida"). Mas por 2 pontos a Energia Extra pode ser usada a qualquer momento.

Energia Extra é parecida com magia de cura, mas serve apenas para curar você mesmo, e não funciona contra qualquer outro tipo de mal (doenças, veneno...).

Energia Vital (2 pontos)

Você pode usar sua própria energia vital para alimentar magias e poderes especiais, ainda que fazer isso provoque dano. Em vez de Pontos de Magia, você pode usar Pontos de Vida para ativar vantagens, lançar magias ou fazer qualquer outra coisa que exige o gasto PMs.

2 PVs valem 1 PM. Você ainda recupera PVs e PMs normalmente, e também pode usar seus Pontos de Magia normais.

Familiar (1 ponto)

Você tem um pequeno animal mágico que partilha suas habilidades. Um Familiar une-se totalmente a seu dono, como um Parceiro. Eles passam a ser como uma só criatura, combinando suas características mais altas (muito provavelmente as do próprio mago serão superiores) e vantagens. O conjurador e o Familiar também possuem uma Ligação Natural (veja esta vantagem mais adiante).

Exemplo: um mago com F1, H4, R2, A3, PdF1 e Arena une-se a um corvo familiar com F0, H1, R1, A0, PdF0 e Vôo. Agora a dupla terá F1, H4, R2, A3, PdF1, Arena e Vôo (o mago também será capaz de voar).

Estes são os animais que podem se tornar familiares:

Camaleão: F0, H0, R1, A0, PdF0, Invisibilidade.

Corvo (ou qualquer pássaro): F0, H1, R0, A0, PdF0, Vôo.

Gato: F0, H2, R0, A0, PdF0, Sentidos Especiais (Audição, Faro, Visão Aguçadas).

Cão/Lobo: F1, H1, R1, A0, PdF0, Sentidos Especiais (Audição, Faro Aguçados).

Macaco: F0, H1, R1, A0, PdF0, Arena (ermos).

Sapo: F0, H0, R1, A0, PdF0, Arena (água).

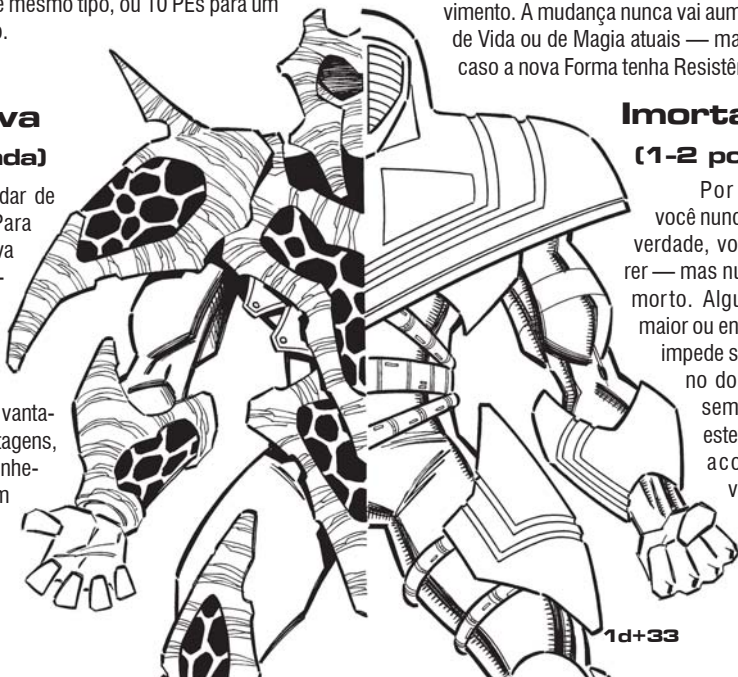
Serpente: F0, H1, R0, A0, PdF0, Paralisia.

Apenas usuários de magia (Branca, Elemental ou Negra) podem receber os benefícios de um familiar. Nenhum mago pode ter mais de um familiar ao mesmo tempo.

Nota: o mestre pode proibir a aquisição de um Familiar para um personagem recém-criado. Em vez disso, um Familiar custará 10 Pontos de Experiência, devendo ser conquistado em campanha.

Se um Familiar morre, seu dono deve gastar 5 PEs para adquirir outro de mesmo tipo, ou 10 PEs para um Familiar de outro tipo.

Forma Alternativa (2 pontos cada)

Você pode mudar de forma e poderes. Para cada Forma Alternativa que tiver, pode construir um personagem diferente com a mesma quantidade de pontos, com outras características e vantagens — mas desvantagens, perícias e magias conhecidas permanecem sempre as mesmas.

Digamos que seu personagem de 12 pontos tenha F4, H2, R2, A3, PdF1, Ataque Especial (1 pt), Forma Alternativa (2 pts), Código de Honra dos Heróis (–1 pt) e Maldição (–2 pts); ele pode mudar para uma segunda forma com F0, H5, R1, A1, PdF5, Aparência Inofensiva (1 pt), Forma Alternativa (2 pts), Código e Honra dos Heróis (–1 pt) e Maldição (–2 pts). Repare que as duas formas têm o mesmo Código de Honra e Maldição, e ambas precisam pagar 2 pontos por Forma Alternativa. (**Nota:** Monstruoso é a única desvantagem que não precisa ser partilhada por todas as Formas.)

Você pode comprar várias Formas Alternativas. Cada Forma pode ter uma vantagem única (veja o próximo capítulo), sendo a única maneira de ter mais de uma destas em um mesmo personagem. Mas lembre-se, você vai acumular os problemas de todas as Formas! Se um Anfíbio muda para um Anão, ainda precisará de um Ambiente Especial; e um construto nunca poderá recuperar PVs em nenhuma outra Forma.

Mudar para uma Forma Alternativa demora um movimento. A mudança nunca vai aumentar seus Pontos de Vida ou de Magia atuais — mas pode reduzi-los, caso a nova Forma tenha Resistência mais baixa.

Imortal (1-2 pontos)

Por algum motivo você nunca pode morrer. Na verdade, você até pode morrer — mas nunca vai continuar morto. Algum tipo de força maior ou energia sobrenatural impede sua entrada no Reino dos Mortos, e você sempre vai retornar a este mundo. Isso pode acontecer porque você pertence a uma raça imortal, recebeu uma dádiva (ou maldição) dos deuses, tem algum poder regenerativo, ou qualquer coisa assim.

Por 1 ponto, retornar da morte leva dias, semanas ou até meses. Em termos de jogo, caso você seja morto durante uma aventura, não poderá retornar antes da aventura seguinte.

Por 2 pontos, você retorna da morte logo após o combate, ou assim que a situação de perigo acaba.

Em qualquer dos casos, você não ganha nenhum Ponto de Experiência durante uma aventura em que tenha morrido, mesmo que tenha derrotado adversários antes de sua morte.

Vale lembrar que, embora não possa morrer, você ainda pode sofrer destinos piores: ser aprisionado, transformado em pedra, em pudim de ameixa...

Inimigo (1 ponto cada)

Você é especialmente treinado em combater certo tipo de criatura, conhecendo bem seus poderes e fraquezas.

Escolha entre os seguintes: humanos, semi-humanos, humanóides, youkai (incluindo mortos-vivos) ou construtos (incluindo máquinas). Você recebe H+2 em combate e testes de perícias envolvendo criaturas deste tipo (saiba mais sobre essas criaturas no capítulo "Vantagens Únicas").

O mestre pode proibir esta vantagem, por exemplo, em mundos e campanhas onde só existam humanos (não é justo pagar 1 ponto para ter H+2 contra *todo mundo*), ou onde outras criaturas sejam muito raras.

Invisibilidade (2 pontos)

Você pode ficar invisível. Fora de combate, esta habilidade reduz a dificuldade em testes de perícias que envolvem furtividade (por exemplo, para apanhar um oponente indefeso).

Em combate, seu oponente sofre H–1 para acertar ataques corporais conta você, e H–3 para ataques à distância ou esquivar (estes são os mesmos redutores que um personagem sofre quando está cego).

Personagens com Audição Aguçada não sofrem redutor em combate corpo-a-corpo, e sofrem apenas H–2 para ata-

ques à distância e esquivas. Ver o Invisível (a magia ou Sentidos Especiais) vence totalmente sua invisibilidade.

Ativar e manter a Invisibilidade custa 1 PM por turno.

Invulnerabilidade (especial)

Você é praticamente imune a certo tipo de dano. Quando recebe um ataque baseado nesse dano, a Força de Ataque total deve ser dividida por dez (arredonde para baixo) antes de ser comparada à sua Força de Defesa. O mesmo vale para dano que não venha de ataques (como algumas magias), ou que ignoram sua Armadura, ou qualquer outro. Isso quer dizer que qualquer dano igual ou inferior a 10 é anulado, e apenas quantidades fantásticas desse dano (provavelmente de uma escala superior) podem ferir você.

Os tipos de Invulnerabilidade são os mesmos existentes para Armadura Extra. É possível ter Armadura Extra e *também* Invulnerabilidade contra certo tipo de dano. Os efeitos se acumulam: o dano é dividido por dez, e sua Armadura *também* é dobrada contra ele.

Esta vantagem não pode ser comprada com pontos. No entanto, ela pode aparecer mais adiante como parte de uma vantagem única (por exemplo, um Demônio tem Invulnerabilidade: Fogo), ou oferecida por um item mágico.

Ligação Natural (1 ponto)

Você tem uma ligação especial com seu Aliado. Os dois foram destinados um ao outro desde que nasceram. Apenas personagens com um Aliado podem ter esta vantagem.

Dentro do mesmo campo visual, vocês podem perceber os pensamentos um do outro; são capazes de se comunicar sem nenhum sinal aparente. Fora do campo de visão, vocês podem apenas sentir emoções gerais, mas sempre sabem em que direção e distância o outro está.

Quando você comanda seu Aliado, ele pode usar quaisquer vantagens de combate que você tenha. Veja a manobra Comandar Aliados no capítulo “Combate”.

Como efeito colateral dessa ligação poderosa, sempre que seu Aliado é ferido, você também sofre dano equivalente. É como quando um piloto mecha fica ferido quando seu mecha recebe dano. Caso você ou seu Aliado pertençam a escalas diferentes, o dano é ajustado de acordo (se um Aliado Sugoi recebe 20 pontos de dano, você perde 2 PVs).

Magia Branca (2 pontos)

Você é um conjurador de magia sagrada. Quase todas as suas magias são curativas ou defensivas, enquanto algumas poucas são ofensivas. Confira mais detalhes no capítulo “Magos e Magia”.

Magia Elemental (2 pontos)

Você é um conjurador de magia ligada à natureza e aos espíritos, representada pelos quatro elementos: Terra, Água, Fogo e Ar. Seus efeitos são variados, incluindo magias ofensivas do Fogo, magias congelantes da Água, magias defensivas da Terra e magias do Ar (que permitem formar barreiras de ar, voar ou respirar sob a água). Existe ainda o elementalismo espiritual, que afeta a mente e alma. Confira mais detalhes no capítulo “Magos e Magia”.

Magia Negra (2 pontos)

Você é um conjurador de magia negra, invocando o poder da necromancia e demonologia. Quase todas as suas magias estão ligadas a morte, doença, veneno, deterioração, estagnação. Confira mais detalhes no capítulo “Magos e Magia”.

Magia Irresistível (1 a 3 pontos)

É mais difícil resistir às suas magias. O redutor sofrido pela vítima depende do custo da vantagem:

1 ponto: a vítima sofre –1 em seu teste de Resistência.

2 pontos: a vítima sofre –2 em seu teste de Resistência.

3 pontos: a vítima sofre –3 em seu teste de Resistência.

Membros Elásticos (1 ponto)

Seus braços, pernas ou tentáculos podem ir muito mais longe que o normal. Você pode esticá-los, ou então violar o espaço-tempo e abrir um “mini portal dimensional” para levar seus braços a longas distâncias (o mesmo alcance de sua Força, se ela fosse Poder de Fogo). Você não precisa de Poder de Fogo para atacar a essa distância; pode atacar com socos e chutes.

Um ataque realizado com Membros Elásticos é sempre considerado um ataque corpo-a-corpo, baseado em Força. Não se pode esquivar dele, ou usar Deflexão e Reflexão.

Membros Extras (2 pontos cada)

Você tem numerosos braços, pernas, cauda ou tentáculos. Você pode comprar esta vantagem várias vezes — por exemplo, gastando 6 pontos para ter três braços, tentáculos ou caudas extras.

Além de utilidades óbvias, como segurar vários objetos, cada Membro Extra permite fazer um ataque adicional por rodada. Esse ataque sempre tem FA=F ou FA=PdF, independente da Habilidade do personagem. Não é possível aumentar esse dano através de nenhuma vantagem ou manobra.

Se não quiser fazer um ataque extra, o personagem pode usar seu Membro Extra para bloquear (FD+1 até a próxima rodada). Os bônus são cumulativos: bloquear com dois Membros Extras oferece FD+2.

Qualquer personagem com Membros Extras sofre os mesmos efeitos de Monstruoso e Modelo Especial (e não recebe pontos por estas desvantagens).

Memória Expandida (2 pontos)

Você tem uma memória infalível. Pode lembrar tudo que seja ligado aos cinco sentidos, e jamais esquece nada.

Sua Memória Expandida pode gravar novos conhecimentos: quando vê outra pessoa usar uma perícia, você pode aprendê-la e usá-la como se a tivesse. Você não pode manter mais de uma perícia ao mesmo tempo — para aprender uma nova perícia, primeiro é preciso "apagar" a anterior.

Personagens que tenham esta vantagem não precisam fazer testes para aprender novas magias.

Mentor (1 ponto)

Você ainda tem contato com a pessoa que ensinou você a usar seus poderes, habilidades de combate e magias.

Pode ser um velho sensei, um guerreiro veterano, um clérigo que ensinou você a louvar uma divindade, um mago que aceitou você como aprendiz, e assim por diante. Ele é muito sábio e sabe responder a praticamente qualquer pergunta. Mesmo que o mentor esteja morto ou distante, em momentos de dificuldade você pode se lembrar de algum ensinamento importante ou receber uma mensagem telepática.

Para conjuradores, esta vantagem oferece três magias extras, além das magias iniciais (cumulativas com Clericato e Patrono). Elas são escolhidas pelo mestre.

Paladino (1 ponto)

Você é um guerreiro sagrado. Um soldado que recebeu poder dos deuses, guiado por nobres ideais de honra e justiça. De certa forma, Paladinos são muito parecidos com clérigos. A diferença é que personagens com Clericato muitas vezes podem ser cultistas a serviço do mal, enquanto Paladinos *sempre* lutam pelo bem. Não existem Paladinos malignos.

Paladinos recebem um bônus de +1 em testes de Resistência. Isso não aumenta seus Pontos de Vida ou Magia além do normal para sua Resistência verdadeira.

Um Paladino pode lançar as magias Cura Mágica e Detectar o Mal, pelo custo normal em Pontos de Magia, mesmo sem ter nenhuma vantagem mágica.

Sozinha, esta vantagem não permite lançar outras magias. No entanto, usuários de Magia Branca só conseguem lançar certas magias divinas quando também são Paladinos.

Todos os Paladinos seguem os Códigos de Honra dos Heróis e Honestidade (sem ganhar pontos). Um Paladino jamais pode adquirir Magia Negra.

Paralisia (1 ponto)

Você tem o poder de paralisar temporariamente o alvo. Para isso deve gastar 2 Pontos de Magia ou mais (veja adiante) e fazer um ataque normal.

Caso sua Força de Ataque vença a Força de Defesa do alvo, o ataque não provoca nenhum dano real, mas a vítima deve ter sucesso em um teste de Resistência. Se falhar ficará paralisada e indefesa, incapaz de se mover, esquivar, falar ou usar magia.

A duração da paralisia depende de quantos Pontos de Magia você gastou: dois turnos para 2 PMs (o mínimo permitido), e mais um turno para cada PM extra (por exemplo, 6 turnos se você gastou 6 PMs). Se a vítima é bem-sucedida em seu teste de Resistência, os PMs são perdidos.

Qualquer dano causado à vítima provoca o cancelamento da paralisia.

Parceiro
(1 ponto cada)

Esta vantagem deve ser usada em conjunto com um Aliado (sem um Aliado, você não pode ter esta vantagem). Além de uma pessoa em quem você pode confiar, um Parceiro é um colega de batalha que age em sincronia perfeita com seus movimentos. Quando você e seu Parceiro se unem para atacar, agem como se fossem um só lutador!

Quando lutam em dupla vocês agem apenas uma vez por turno, mas podem combinar as características mais altas de cada um. Também podem compartilhar vantagens como Ataque Especial, Ataque Múltiplo e outras.

Exemplo: um lutador com F1, H4, R3, A1, PdF0 e Ataque Especial luta com seu Parceiro que tem F3, H2, R1, A2, PdF 2, Arena e Torcida. Pegamos as características mais altas, reunimos a vantagens e temos uma dupla com F3, H4, R3, A2, PdF 2, Ataque Especial, Arena e Torcida. Quando vocês recebem dano, esse dano será dividido igualmente entre os dois personagens (arredonde para cima).

Seu Aliado também deve possuir esta vantagem.

Atenção: lutar com um Parceiro é o único caso em que você pode derrotar um oponente em desvantagem numérica e ainda receber Pontos de Experiência (veja em "Experiência").

Patrono (1 ponto)

Uma grande organização, empresa, governo ou NPC poderoso ajuda você. Dentro de certos limites, um Patrono pode fornecer transporte, equipamento e informação para um empregado. Um Patrono também pode ajudar e enviar reforços quando você mais precisar.

Você pode, a qualquer momento, gastar 1 Ponto de Magia para invocar seu Patrono. A forma exata como essa ajuda virá depende do mestre — desde uma nova arma secreta ou manobra não testada, a um veículo de fuga que surge na hora certa. Contudo, em alguns momentos ou situações, talvez nenhuma ajuda seja possível.

Ter um Patrono também significa que você precisa ser leal e seguir ordens. Muitas vezes vai precisar cumprir missões para seu Patrono.

Para conjuradores, esta vantagem também permite começar com três magias extras, além das magias iniciais (cumulativas com Clericato e Mentor). Elas são escolhidas pelo mestre.

Poder Oculto (1 ponto)

Você é mais poderoso do que parece. Em situações de combate e outras emergências (a critério do mestre), pode manifestar características superiores.

Você pode gastar 2 Pontos de Magia para aumentar uma característica qualquer em +1. Você pode aumentar qualquer número de características até um máximo de +5.

O Poder Oculto não pode ser ativado ou mantido em situações que não envolvem perigo. Isso significa que você não pode ativá-lo antes de uma luta.

Além disso, ativar o Poder Oculto leva tempo: 1 turno para cada aumento de +1. Por exemplo, se você quer aumentar Força +2 e Habilidade +3, vai gastar 10 Pontos de Magia e também 5 turnos. Em combate, apenas um inimigo muito honrado, confiante ou estúpido permitirá que você tenha todo esse tempo.

Você não pode fazer absolutamente nada enquanto se concentra para aumentar seu poder. Se receber qualquer ataque, será considerado indefeso (apenas sua Armadura conta em sua Força de Defesa). E se sofrer qualquer dano, sua concentração é perdida.

Uma vez ativado, o Poder Oculto dura até o fim do combate. Se a qualquer momento você ficar com 0 PVs, qualquer aumento de poder é perdido.

Pontos de Magia Extras (1 ponto cada)

Você tem Pontos de Magia adicionais, além daqueles já oferecidos por sua Resistência. Esta vantagem é especialmente recomendada para conjuradores e outros personagens que usam PMs para ativar suas magias ou habilidades especiais.

Cada vez que compra esta vantagem, você recebe PMs equivalentes a R+2. Então, se você tem R4 (20 PMs) e paga um ponto por PMs Extras, agora terá Pontos de Magia equivalentes a R6 (ou seja, 30 PMs).

Esta vantagem não afeta sua Resistência verdadeira e nem seus PVs, apenas seus PMs. Então, no exemplo anterior, você continuaria com 20 PVs e R4 para testes contra magias, velocidade máxima e outras situações. Você pode comprar a vantagem várias vezes para ter novos aumentos de R+2 em seus PMs.

Pontos de Vida Extras (1 ponto cada)

Você tem Pontos de Vida adicionais, além daqueles já oferecidos por sua Resistência. Cada vez que compra esta vantagem, você recebe PVs equivalentes a R+2. Então, se você tem R2 (10 PVs) e paga um ponto por PVs Extras, agora terá Pontos de Vida equivalentes a R4 (ou seja, 20 PVs).

Esta vantagem não afeta sua Resistência verdadeira e nem seus PMs, apenas seus PVs. Então, no exemplo anterior, você continuaria com 10 PMs e R2 para efeito de testes contra magias, velocidade máxima e outras situações. Você pode comprar a vantagem várias vezes para ter novos aumentos de R+2 em seus PVs.

Possessão (2 pontos)

Você pode possuir o corpo de outro ser inteligente. Para isso a vítima deve estar desacordada — seja dormindo, ou inconsciente após uma batalha.

Enquanto está usando aquele corpo você possui todas as características, Pontos de Vida, vantagens e desvantagens físicas do hospedeiro. Pontos de Magia, Perícias, conhecimentos e valores morais (como Códigos de Honra) não são afetados; você ainda possui os seus, não os da vítima.

Usar este poder consome Pontos de Magia em quantidade igual à Resistência da vítima. Se a vítima tiver algum bônus ou penalidade contra magia, esse ajuste se aplica ao custo da possessão em PMs (por exemplo, possuir uma vítima com R3 e Resistência a Magia custa 5 PMs). Você paga esse custo uma vez no momento da possessão, e novamente a cada hora.

Você não pode possuir uma criatura que tenha Resistência superior à sua Habilidade.

Reflexão (2 pontos)

Como Deflexão, mas melhor. Permite não apenas bloquear completamente um ataque feito com Poder de Fogo, mas também devolvê-lo ao atacante.

Você pode gastar 2 PMs e duplicar sua Habilidade para calcular a Força de Defesa contra um único ataque. Se conseguir deter o ataque completamente (sua FD é igual ou superior à FA do atacante), além de não sofrer nenhum dano, você devolve o ataque para o atacante com a mesma FA original.

A Reflexão é considerada uma esquiva — ou seja, você só pode usar um número máximo de vezes por rodada igual à sua Habilidade.

Regeneração (3 pontos)

Você é muito difícil de matar. Portador de um poderoso fator de cura, seu corpo pode curar-se de ferimentos muito rapidamente. Você recupera 1 Ponto de Vida por turno.

Para você, Testes de Morte têm resultados diferentes:

1) Muito Fraco: você ainda recupera 1 PV por turno normalmente. No próximo turno, se não receber novos ataques (veja em "Castigo Contínuo"), terá recuperado 1 PV e poderá voltar a agir.

2-3) Inconsciente: você recupera 1 PV e retorna à consciência em um minuto, ou 10 rodadas, ou imediatamente com um teste de Medicina +2.

4-5) Quase Morto: você recupera 1 PV em 8 horas.

6) Morto: você retorna da morte em alguns dias, semanas ou meses, como se fosse um Imortal. Você não recebe Pontos de Experiência em uma aventura durante a qual tenha "morrido".

Ao contrário de um Imortal verdadeiro, um personagem com Regeneração pode morrer definitivamente se sofrer um colapso total. Isso acontece se ele receber dano igual ou superior a dez vezes seus Pontos de Vida atuais, na mesma rodada. Por exemplo, se você está com 15 PVs, vai sofrer colapso total se sofrer 150 pontos de dano na mesma rodada (após sua Força de Defesa absorver parte do dano). O dano mínimo para colapso total é igual a 10 vezes sua Resistência.

Regeneração não afeta Pontos de Magia.

Resistência à Magia (1 ponto)

Esta vantagem torna você muito resistente aos efeitos de qualquer magia — exceto dano. Sempre que uma magia exige um teste de Resistência para ignorar seu efeito (como Cegueira, Paralisia, Silêncio e outras), você recebe +2 nesse teste. Um resultado 6 ainda será sempre uma falha.

Resistência à Magia não funciona contra veneno, doenças ou ataques especiais de certas criaturas (como o sopro

de um dragão ou o olhar petrificante de uma medusa); funciona apenas contra magias.

Curas mágicas e outras magias benéficas ainda funcionam de forma normal com você. Anões e algumas outras raças possuem naturalmente esta vantagem.

Esta vantagem não tem efeito contra dano, a menos que esse dano possa ser evitado (ou reduzido) com um teste de Resistência. Contra dano mágico, veja Armadura Extra.

Riqueza (2 pontos)

Como Patrono, mas melhor, porque você não precisa seguir ordens de ninguém. Dinheiro não é problema para você: pode pagar viagens, contratar equipes e comprar qualquer equipamento normal, não-mágico.

Você pode, a qualquer momento, gastar 1 Ponto de Magia para invocar sua Riqueza. A forma exata como seu dinheiro vai ajudar depende do mestre — desde uma chance para subornar um inimigo, até contratar mercenários que surgem em um piscar de olhos. Contudo, em alguns momentos ou situações, nem todo o dinheiro do mundo vai ajudar.

Riqueza nunca pode ser usada para comprar nada que represente uma vantagem, ou livrar-se de uma desvantagem.

Sentidos Especiais (1-2 pontos)

Você tem sentidos muito mais aguçados que os humanos normais. Por 1 ponto você pode escolher, na lista abaixo, três Sentidos Especiais. Por 2 pontos, você pode ter todos:

Audição Aguçada: você pode ouvir sons muito baixos ou muito distantes.

Faro Aguçado: você tem sensores químicos capazes de farejar tão bem quanto um perdigueiro.

Infravisão: você pode ver o calor das coisas. Pode encontrar facilmente criaturas de sangue quente (seres humanos e muitos animais). Você também pode enxergar no escuro, mas apenas quando não há fontes de calor intenso por perto (chamas, grandes motores, disparos de armas de fogo...).

Radar: você pode ver na escuridão total e também perceber tudo à sua volta, formas e objetos (mas não cores), mesmo de costas ou olhos vendados.

Ver o Invisível: você pode ver coisas invisíveis. A vantagem e a magia Invisibilidade são inúteis contra você. **Atenção:** Radar, Infravisão e outros Sentidos Especiais não servem para ver coisas invisíveis.

Visão Aguçada: você enxerga mais longe.

Visão de Raio X: você pode ver através de portas e paredes, exceto aquelas feitas de chumbo, ou outros materiais muito densos ou mágicos.

Algumas criaturas têm um ou mais Sentidos Especiais sem possuir necessariamente a vantagem, nem gastar pontos. Por exemplo, um anão tem Infravisão, mas não tem quaisquer outros dois sentidos como se tivesse gasto 1 ponto na vantagem.

Separação (2 pontos)

Em situações de combate você pode gastar PMs e invocar cópias exatas de si mesmo. Essas cópias compartilham todas as suas características, vantagens e desvantagens.

Criar uma cópia gasta 4 PMs. Suas cópias (mas não você) sofrem penalidade de –1 em suas características (afetando também seus PVs e PMs). Este redutor não é cumulativo: duas cópias terão, ambas, –1 em características. O número máximo de cópias que você pode criar é igual à sua Resistência.

Uma cópia tem a mesma quantidade de PVs e PMs que você tem no momento (depois de gastar PMs para criar as cópias).

Em aparência, as cópias são exatamente iguais ao original: não há como saber quem é quem (caso seja um jovem ninja atrapalhado, talvez nem VOCÊ saiba quem é quem). Se qualquer de vocês chegar Perto da Morte, a 0 PVs ou então morrer, todas as cópias desaparecem.

Telepatia (1 ponto)

Esta vantagem tem as seguintes utilizações:

• Ler pensamentos. Você recebe H+2 em perícias para obter informações de outra pessoa (Interrogatório, Intimidação, Lábia).

• Analisar poder de combate. Você descobre todas as características, vantagens e desvantagens de uma criatura.

• Revelar tesouro. Você descobre se uma criatura carrega itens valiosos.

• Prever movimentos. Você adivinha os próximos passos do adversário, recebendo +1 em sua iniciativa e esquivas contra ele até o fim do combate.

Cada utilização de Telepatia gasta 2 PMs. Usar Telepatia não gasta nenhuma ação ou movimento, mas você não pode fazê-lo mais de uma vez por turno. Você só pode tentar ler a mente de alguém que consiga ver.

Telepatia só funciona com criaturas vivas, e não afeta um alvo que tenha Resistência superior à sua Habilidade.

Teleporte (2 pontos)

Você é capaz de desaparecer de um lugar e reaparecer em outro. Teleportar-se para lugares que estejam à vista não exige nenhum teste. Para lugares que não possa ver (do outro lado de uma parede, por exemplo), faça um teste de Habilidade: se falhar, nada acontece; se tiver sucesso, você desaparece de onde estava e reaparece onde quiser. Você não pode levar consigo outras pessoas ou cargas (apenas seus pertences pessoais).

A distância máxima que você pode atingir é igual a dez vezes sua Habilidade, em metros. Assim, se você tem Habilidade 2, pode se teleportar até 20 metros. Teleporte concede +2 em esquivas (não cumulativo com Aceleração).

Teleportar-se gasta 1 PM e é o mesmo que mover-se. Você pode teleportar-se e agir na mesma rodada. Se também tiver Aceleração, você pode teleportar-se duas vezes na mesma rodada.

Tiro Carregável (1 ponto)

Você tem a capacidade de concentrar energia para um tiro muito mais poderoso — seja acumulando carga em sua arma de raios, concentrando mais energia ki nas mãos, ou fazendo pontaria com sua adaga ou arco.

Usar o Tiro Carregável exige 2 PMs e um turno inteiro se concentrando. Você não pode sofrer qualquer dano durante esse tempo, ou a concentração é perdida (assim como os PMs). No turno seguinte faça seu ataque normal, mas com PdF dobrado.

Exemplo: um personagem com H2, PdF4 emprega um turno concentrando energia e, no turno seguinte, faz seu disparo. Sua Força de Ataque será 2+(4x2), total FA 10.

Tiro Múltiplo (2 pontos)

Você pode fazer mais ataques com PdF em uma única rodada. Cada disparo (incluindo o primeiro) consome 1 PM. Assim, atacar quatro vezes na mesma rodada consome 4 PMs, por exemplo. O número máximo de ataques que você pode fazer por rodada é igual à sua Habilidade.

A Força de Ataque de cada golpe conta separadamente para vencer a Força de Defesa do inimigo. Você não pode somar a FA de seus vários ataques.

Toque de Energia (1 ponto cada)

Você pode transmitir pela própria pele uma poderosa carga de energia, capaz de gerar uma Força de Ataque igual ao número de PMs gastos + 1d. Por exemplo, um personagem que gasta 3 Pontos de Magia na manobra ataca com FA=3+1d. Habilidade não é incluída.

A carga atinge quaisquer criaturas que estejam à distância de combate corpo-a-corpo, mesmo que não estejam tocando diretamente o personagem.

O tipo de energia é escolhido pelo jogador quando compra a vantagem, e não pode ser trocado (mas você pode comprar a vantagem várias vezes, uma para cada energia). Para mais detalhes, veja "Tipos de Dano".

Usar o Toque de Energia é o mesmo que fazer um ataque. O número máximo de PMs que você pode gastar em cada utilização é igual à sua Armadura.

Torcida (1 ponto)

Você tem fãs, e eles inspiram suas lutas! Um grupo de admiradores acompanha você e torce por seu sucesso. Às vezes esse fã-clube pode ser um verdadeiro estorvo, seguindo você por toda a parte, tirando seu sossego e impedindo-o de agir furtivamente. Mas, em combates, seus torcedores são preciosos.

Entre outras coisas, o maior benefício de uma Torcida é que ela aumenta seu moral. Durante uma luta, quando uma torcida está vibrando por você e vaiando o oponente, você ganha H+1 e impõe H–1 ao oponente (se ele falhar em um teste de Resistência).

Você recebe esses benefícios sempre que houver uma torcida — não necessariamente a *sua* torcida, mas qualquer público que seja a seu favor (ou contra o oponente, tanto faz). Lembre-se que nem sempre haverá espectadores presentes!

Vôo (2 pontos)

Você pode voar. Quanto maior sua Habilidade, melhor você voa: com H1 pode apenas levitar um pouco acima do chão, e mover-se a uma velocidade de 10m/s; H2 permite levitar mais alto e mover-se a até 20m/s; com H3 ou mais você já pode realmente voar, a até 40m/s. Dobre essa velocidade para cada ponto extra de Habilidade; 80m/s para H4, 160m/s para H5...

Você pode tentar atingir altura ou velocidade acima de seu limite, mas o mestre vai exigir um teste de Habilidade (com penalidade de –1 para cada ponto de H além da sua); se falhar você cai e sofre 1d de dano para cada 10m de altura.

Xamã (1 ponto)

Você tem uma forte ligação com o mundo dos espíritos. Pode interagir com fantasmas e outras criaturas incorpóreas, podendo atacá-las (e ser atacado) livremente. Você também pode Ver o Invisível como se tivesse esse Sentido Especial.

DESVANTAGENS

Ambiente Especial (–1 ponto)

Você é dependente de seu ambiente de origem, seja a água, clima ártico ou outro terreno que não existe em abundância no local da campanha.

Você pode ficar afastado de seu ambiente durante um número de dias igual à sua Resistência; quando esse prazo se esgota, começa a perder 1 ponto de Força e 1 ponto de Resistência por dia (seus Pontos de Vida e Magia caem na mesma proporção). Você ficará fraco como uma pessoa comum (a maioria das pessoas comuns tem F0 e R0), mas não morrerá.

Para restaurar sua Força e Resistência perdidas, você deve permanecer pelo menos 24 horas em seu ambiente natural. Ou, em caso de emergência, você também pode gastar 1 Ponto de Experiência para uma recuperação instantânea em seu ambiente.

Assombrado (–2 pontos)

Existe algum tipo de assombração, fantasma ou aparição dedicada a atormentar você. Pode ser alguém que você matou, ou alguém afirmando ser a única pessoa que pode ajudá-lo. Ninguém mais pode ver esse fantasma além de você. Ele só deixa você em paz quando está satisfeito ou cansado.

Sempre que você entra em combate, o mestre joga um dado: um resultado 4, 5 ou 6 significa que o fantasma apareceu para assombrá-lo, e você sofre uma penalidade de –1 em todas as suas características até que ele vá embora. Um conjurador Assombrado gasta duas vezes mais PMs para lançar magias.

Esta desvantagem também pode significar alguma doença ou, para construtos, algum tipo de mal-funcionamento. A critério do mestre, o “fantasma” também pode aparecer para incomodá-lo em outras ocasiões.

Bateria (–1 ponto)

Você tem uma reserva de energia para permanecer ativo: 2 horas por ponto de Resistência. Quando o limite se esgota, começa a perder 1 ponto de Força e 1 ponto de Resistência por hora (seus Pontos de Vida e Magia caem na mesma proporção). Caso sua Força e Resistência cheguem ambas a 0, você “desliga” durante 1d horas, até que sua bateria esteja recarregada. A recarga só é possível com repouso absoluto.

Código de Honra (–1 ponto cada)

Você segue um código rígido que o impede de fazer (ou deixar de fazer) alguma coisa.

1ª Lei de Asimov: jamais causar mal a um ser humano ou, por omissão, permitir que um ser humano sofra qualquer mal.

2ª Lei de Asimov: sempre obedecer ordens de seres humanos, exceto quando essas ordens violam qualquer outro Código que você possua.

Código de Arena: nunca lutar em certos tipos de terreno; escolha dois terrenos (veja a vantagem Arena).

Código do Caçador: nunca matar (combater ou capturar, quando necessário, mas nunca matar) filhotes ou fêmeas grávidas de qualquer espécie. Nunca abandonar uma caça abatida. Sempre escolher como oponente a criatura de aparência mais perigosa que esteja à vista.

Código do Cavalheiro: nunca atacar uma mulher (ou fêmea de qualquer espécie), nem mesmo quando atacado, e nem permitir que seus companheiros o façam. Sempre atender um pedido de ajuda de uma mulher.

Código do Combate: nunca atacar um oponente indefeso, ou em desvantagem numérica.

Código da Derrota: nunca se permitir ser capturado com vida e nunca aceitar a derrota. Caso seja reduzido a 0 Pontos de Vida (apenas em situações de combate honrado, um contra um) ou capturado (em qualquer situação), você deve tirar a própria vida. (Nem que seja para ressuscitar mais tarde...)

Código da Gratidão: quando alguém salva sua vida (ou de um ente querido seu), você fica a serviço dessa pessoa, até conseguir devolver o favor (salvar sua vida).

Código dos Heróis: sempre cumprir sua palavra, sempre proteger qualquer pessoa ou criatura mais fraca que você, jamais recusar um pedido de ajuda.

Código da Honestidade: nunca roubar, trapacear, mentir ou desobedecer as leis locais, nem permitir que seus companheiros o façam.

Código da Redenção: jamais atacar sem provocação, sempre aceitar um pedido de rendição, sempre poupar oponentes reduzidos a 0 Pontos de Vida.

Sempre que você viola um Código, recebe –1 Ponto de Experiência no final da aventura. Cada violação vale –1 PE.

Você pode ter até quatro Códigos de Honra, no valor total de –4 pontos (e será alguém muuuito honrado e bonzinho...).

Deficiência Física

(0 a –2 pontos)

• **Audição Ruim (0 pontos):** você sofre um redutor de H–1 para notar inimigos escondidos. Esta condição é cancelada se você adquirir Audição Aguçada, restaurando sua audição normal (mas neste caso sem oferecer os benefícios normais da vantagem ou magia).

• **Cego (–2 pontos):** um cego sofre um redutor de H–1 para fazer ataques corporais, e H–3 para ataques à distância e esquivas (personagens com Audição Aguçada ou Radar sofrem apenas H–1 para ataques à distância e esquivas).

Um cego também sofre um redutor de H–1 para notar inimigos escondidos, utilizando apenas seus outros sentidos (em algumas situações, caso você não consiga ouvir ou cheirar, o teste nem mesmo será permitido).

Sentidos Especiais como Infravisão, Ver o Invisível, Visão Aguçada e Visão de Raio X são anulados pela cegueira. Contudo, para certas criaturas que não dependem da visão — como morcegos, toupeiras ou personagens com Radar — esta será uma desvantagem de –1 ponto.

• **Mudo (–1 ponto):** um personagem mudo tem dificuldade para se comunicar, exceto com personagens ligados a vantagens ou desvantagens (Aliado, Mentor, Patrono, Protegido Indefeso...). Testes de perícias que envolvam ações sociais (como Arte, Manipulação, Investigação, Crime e outras, quando exigem interação com outras pessoas) serão sempre considerados difíceis.

Um conjurador mudo não pode lançar magias, exceto através de A Mágica Silenciosa de Talude.

• **Sem Faro (0 pontos):** você não pode sentir o cheiro e o gosto de nada. Em algumas situações esta condição pode ser vantajosa (o gás pestilento de um trog não terá efeito sobre você), mas também pode colocar você em perigo (você não pode, por exemplo, sentir o cheiro de algo queimando).

Para você, todo tipo de comida tem o mesmo gosto (nenhum). Exceto pela aparência, você não pode dizer se um alimento está estragado. Por outro lado, você raramente passa fome, pois consegue comer coisas capazes de revirar o estômago de um avestruz.

Faro Aguçado é cancelado por esta desvantagem.

• **Surdo (–1 ponto):** uma pessoa surda sofre um redutor de H–1 em testes para notar inimigos escondidos (em algumas situações, caso você não consiga ver, o teste nem mesmo será permitido).

Você pode ler os lábios de alguém se tiver as perícias Idiomas, Investigação, ou a especialização Leitura de Lábios (ou ainda a magia de mesmo nome).

Audição Aguçada e Radar são cancelados pela surdez.

• **Visão Ruim (0 pontos):** você é caolho, míope ou enxerga mal por alguma outra razão, sofrendo um redutor de H–1 para ataques à distância e esquivas. Também sofre um redutor de H–1 em testes para notar inimigos escondidos.

Esta condição é cancelada se adquirir Visão Aguçada, restaurando sua visão normal (mas neste caso sem oferecer os benefícios normais da vantagem ou magia).

Dependência (–2 pontos)

Você depende de alguma coisa rara, proibida ou desumana para continuar existindo — sendo quase sempre alguma coisa que envolve a morte de outros seres humanos ou outro tipo de crime grave.

Essa Dependência pode ser agradável ou não, mas você deve satisfazê-la todos os dias. Se não o fizer, vai sofrer uma penalidade cumulativa de –1 em Resistência (o que também vai reduzir seus PVs e PMs) por dia. Caso sua Resistência chegue a 0, você terá apenas 1 PV e mais um dia de vida: se não alimentar sua Dependência, morrerá. Quando satisfaz a Dependência, sua Resistência retorna imediatamente ao normal.

Esta desvantagem é mais apropriada para vilões NPCs, não personagens jogadores.

Devoção (–1 ponto)

Você é devotado a um dever sagrado, uma grande missão ou uma profunda obsessão. Sua vida é dedicada a cumprir esse dever, e nada mais importa.

Um personagem com uma Devoção raramente se desvia de seu grande objetivo — e, quando o faz, não consegue se empenhar na tarefa: sempre que está envolvido em qualquer coisa que não tenha ligação direta com sua Devoção, sofre um redutor de –1 em todas as suas características.

Você não pode possuir uma Devoção que seria usada em *todas* as situações de combate, como “derrotar meus oponentes” ou “lutar para provar minha força”. Concluir uma aventura também não pode ser considerado uma Devoção.

Fetiche (–1 ponto)

Você não pode fazer mágica sem um objeto especial que usa para canalizar seu poder. Pode ser uma varinha ou cajado para os magos, um amuleto sagrado para clérigos e paladinos, um instrumento musical para bardos, ou qualquer outro objeto. Se perder, deixar cair ou ficar sem esse objeto por algum motivo, você não vai poder usar mágica até recuperá-lo ou conseguir outro igual.

Sempre que você sofre dano, faça um teste de Habilidade: uma falha quer dizer que você deixa cair seu objeto mágico. Recuperá-lo demora um turno.

O fetiche não é um objeto raro: se perdê-lo você pode encontrar, comprar ou até improvisar outro facilmente. Usando um fetiche quebrado ou improvisado (por exemplo, um galho de árvore para substituir uma varinha), suas magias consomem duas vezes mais PMs.

Fúria (–1 ponto)

Sempre que você sofre dano ou fica irritado por qualquer motivo (a critério do mestre), deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, entra em um tipo de frenesi de batalha e ataca imediatamente o alvo de sua irritação.

Durante a Fúria você não pensa claramente: jamais pode se esquivar, usar magia, ou qualquer vantagem que use PMs.

A Fúria só termina quando você ou seu oponente são derrotados, ou caso o oponente consiga fugir. Quando tudo acaba, você fica imediatamente esgotado, sofrendo uma penalidade de –1 em todas as características durante uma hora. Se entrar em Fúria outra vez nesse período, as penalidades são cumulativas.

Inculto (–1 ponto)

Alguns aventureiros podem ter grande poder de combate, mas são pouco espertos. Outros não são exatamente incultos — apenas nativos de outra cultura, e não conhecem bem a linguagem ou costumes locais.

Um personagem com esta desvantagem não sabe ler, ou tem muita dificuldade em fazê-lo, e também não consegue se comunicar com outras pessoas. Se você tem um Mentor, Patrono, Parceiro, Aliado, Protegido Indefeso ou outro personagem representado por uma vantagem ou desvantagem, ele será capaz de entender você.

Insano (0 a –3 pontos)

Você é louco. Após dois minutos de conversa, ninguém acredita ou confia em você.

Há muitas formas de insanidade. Algumas são bem suaves, não pagam pontos por desvantagens (valem 0 pontos). Elas estão aqui porque podem ser adquiridas em campanha, como efeito de alguma magia, maldição ou ataque especial de criaturas.

Todas as formas de insanidade podem ser vencidas temporariamente com um teste de R–3 (ou um teste normal, caso apareça na descrição de cada insanidade), mas o mestre só deve autorizar esses testes em situações extremas.

Lembre-se também que, em todas estas variantes, o efeito normal de Insano (ninguém confia em você) continua valendo; mesmo que seu problema não seja evidente, você ainda fala e se comporta de forma estranha e suspeita. Apenas personagens representados por uma vantagem ou desvantagem (Mentor, Patrono, Aliado, Protegido Indefeso...) acreditam em você. Às vezes.

Algumas formas de Insano são idênticas a certas desvantagens já existentes, como Fúria, Devoção, Assombrado e outras. Novamente, isso acontece porque tais problemas mentais podem ser adquiridos em campanha.

• **Cleptomaníaco (–1 ponto):** você rouba coisas de que não precisa, não por seu valor, apenas por serem interessantes. Sempre que surgir a chance de roubar algo, deve ser bem-sucedido em um teste de R para evitar. Um cleptomaníaco nunca devolve para os donos o produto de seus roubos, e lutará para evitar que isso aconteça.

• **Compulsivo (–1 ponto):** existe alguma coisa que você precisa fazer constantemente, pelo menos uma vez por hora; tomar banho, lavar roupa, comer lasanha, tocar harpa, roer as unhas, ler quadrinhos... alguma coisa que consome pelo menos 1d minutos de cada vez. Se ficar mais de uma hora sem fazer essa coisa, deve fazer um teste de R por turno. Se falhar, você vai deixar tudo que estiver fazendo (inclusive lutar!) para satisfazer sua compulsão. Você não pode ter como compulsão alguma coisa que possa ser feita enquanto se luta!

• **Demente (–1 ponto):** sua inteligência e capacidade de aprendizado são reduzidas. Em regras, é o mesmo que ser Inculto: você não sabe ler ou escrever, nem se comunicar com outras pessoas.

• **Depressivo (–2 pontos):** você pode perder subitamente a motivação de viver, algo perigoso quando acontece em combate! Em regras, é o mesmo que Assombrado.

• **Dupla Personalidade (0 pontos):** é parecido com Forma Alternativa: você tem um outro personagem feito com a mesma quantidade de pontos, mas com outras características, vantagens, desvantagens, Perícias e magias conhecidas. Sim, esta Dupla Personalidade é mesmo meio exagerada — porque sua própria aparência e poderes também mudam!

No entanto, a mudança não está sob seu controle. A cada hora, ou em qualquer situação de perigo, o mestre rola um dado; um resultado 4, 5 ou 6 indica que você mudou para sua outra personalidade. Uma personalidade não se lembra do que a outra fez. Na verdade, às vezes você nem acredita que tem esse problema!

• **Distraído (0 pontos):** você tem dificuldade para se concentrar em alguma coisa na qual não está interessado (qualquer coisa não ligada a uma Devoção, Dependência, Código de Honra...). Você sofre uma penalidade extra de –1 (cumulativo com quaisquer outros) em qualquer teste envolvendo algo que você não deseja muito fazer.

• **Fantasia (–1):** você acredita ser alguém ou alguma coisa que não é, ou acha que pode fazer alguma coisa de que não é capaz. (Eu sou um mago! Eu tenho tentáculos! Eu posso voar! Eu sou o Mestre Arsenal!) Você fala de si mesmo o tempo todo para anunciar sua fantasia para todos à volta.

• **Fobia (–1 a –3 pontos):** você tem medo terrível de alguma coisa. Sempre que é exposto a essa coisa, deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, fica apavorado e tenta fugir de qualquer maneira em velocidade máxima (mesmo efeito da magia Pânico).

O valor da Fobia depende daquilo que você teme: –1 ponto para uma coisa incomum, que você encontra em pelo menos 25% do tempo (lugares altos, estrangeiros, insetos, água, sangue, pessoas mortas...); –2 pontos para uma coisa comum, que você encontra 50% do tempo (escuridão, lugares fechados, animais...); e –3 pontos para algo que você encontra quase o tempo todo (pessoas, veículos, lugares abertos, barulhos altos, vento, aparelhos eletrônicos, música...)

• **Fúria (–1 ponto):** igual à desvantagem.

• **Histérico (–2 pontos):** você pode começar a rir ou chorar sem motivo. Em regras, é mesmo que Assombrado.

• **Homicida (–2 pontos):** precisa matar um humano, semi-humano ou humanóide a cada 1d dias. Se não cometer um assassinato quando o prazo se esgotar, deve fazer um teste de Resistência por hora; uma falha significa que vai tentar atacar e matar a primeira pessoa que encontrar. (Preci-

sa dizer que esta desvantagem *não* é recomendada para personagens jogadores?)

• **Megalomaníaco (–1 ponto):** você acredita ser invencível, imortal, alguém destinado a realizar um grande objetivo — e acha que ninguém jamais conseguirá detê-lo! Você com freqüência ignora perigos que poderiam matá-lo. Nunca recusa um desafio, nunca se rende, nunca foge e sempre luta até a morte.

• **Mentiroso (–1 ponto):** você nunca diz a verdade sobre coisa alguma, mesmo quando quer. Com um teste de Resistência pode vencer momentaneamente sua insanidade e dizer algo verdadeiro para seus amigos. O mestre faz esse teste em segredo, para que os jogadores não sabiam se podem confiar no colega.

• **Obsessivo (–1 ponto):** igual a Devoção.

• **Paranóico (–1 ponto):** você não confia em *ninguém*, nem em seus amigos. Nunca pede e nem aceita nenhuma ajuda (não, nem mesmo aquela magia ou poçãozinha de cura...). Não consegue descansar ou dormir direito: mesmo que esteja em uma estalagem ou outro lugar seguro, você recupera PVs e PMs como se estivesse em lugar inadequado (ou seja, só recupera um valor igual à sua Resistência).

• **Sonâmbulo (0 pontos):** cada vez que dormir, role um dado: um resultado 4, 5 ou 6 indica que você começa a andar enquanto dorme. Você não pode lutar, mas acorda se sofrer qualquer dano.

• **Suicida (0 pontos):** você não dá valor à própria vida. Embora não tenha coragem para se matar, sempre procura oportunidades de morrer — desafiando inimigos poderosos, correndo riscos desnecessários, fazendo coisas de forma impensada. Você *pode* ser Suicida e Imortal (mas não vai ganhar muitos Pontos de Experiência, uma vez que não recebe nenhum ponto em aventuras durante as quais tenha morrido).

Interferência (0 pontos)

Você emite continuamente um campo de interferência que prejudica o funcionamento de certos aparelhos.

Nenhuma mensagem de rádio pode ser enviada ou recebida nas redondezas (10m para cada Ponto de Vida que o personagem possui no momento), sendo assim impossível entrar em contato com um Aliado, Mentor ou Patrono. Adaptador, Memória Expandida e Sentidos Especiais não funcionam dentro da área. Perceba que, às vezes, a Interferência pode ser usada como vantagem (afinal, ela também funciona contra inimigos...).

Interferência Mágica (0 pontos)

Você emana uma aura de "antimágica" que dificulta o uso de magia nas proximidades.

Sempre que uma magia é lançada a até 10m de você, o mestre rola secretamente um dado: com um resultado 1 ou 2, a magia falha, mas gasta os PMs necessários normalmente.

Qualquer conjurador de magias sente um mal-estar momentâneo quando você está perto, sendo capaz de perceber imediatamente sua interferência. Um conjurador pode gastar 1 PM extra para ignorar a chance de falha e lançar sua magia normalmente na área afetada.

Má Fama (–1 ponto)

Você é infame. Talvez você tenha fracassado em alguma missão importante, foi derrotado ou humilhado publicamente, é um ex-criminoso tentando se regenerar, pertence a uma raça detestada... por algum motivo, ninguém acredita ou confia em você, seja de forma merecida ou não.

Você está sempre sob suspeita. Será mais difícil fazer com que confiem em você, e sua presença em um grupo vai tornar todos os outros suspeitos também. Caso seja constatado algum crime, muito provavelmente você será acusado e perseguido mesmo que seja inocente.

Maldição (–1 ou –2 pontos)

Você foi vítima de uma maldição que o perturba todos os dias. Nada que você possa fazer vai acabar com essa sina; sempre ela voltará de alguma maneira. A Maldição pode ser inventada pelo jogador, mas sua natureza e efeito exatos serão decididos pelo mestre.

• **Suave (–1 ponto):** mais irritante ou constrangedora que qualquer outra coisa, esta Maldição traz problemas, mas nunca provoca nenhuma penalidade. Por exemplo, pode ser que você se transforme em mulher quando molhado com água fria, e depois volte ao normal quando molhado com água quente.

• **Grave (–2 pontos):** algo que coloca sua vida em risco. Se você se transforma em gatinho, porquinho ou pato quando é molhado com água fria (e com 0 em todas as características, menos uma, enquanto está nessa forma...), isso acaba sendo um grande problema!

Uma Maldição pode ser removida com a magia Cura de Maldição, lançada por um clérigo poderoso o bastante. No entanto, é quase certo que ele vai exigir algum tipo de compensação por esse grande serviço — seja em dinheiro, seja na forma de uma missão.

Em mundos medievais e outras culturas primitivas, ser deficiente ou insano é o mesmo que ser amaldiçoado. Por esse motivo, em termos de jogo apenas, uma Deficiência

Física ou Insanidade é o mesmo que uma Maldição. Um mago maligno pode rogar uma magia de Maldição das Trevas para torná-lo cego, e mais tarde você pode recorrer a uma Cura de Maldição para recobrar a visão.

A decisão de usar deficiências físicas e mentais como Maldições pertence ao mestre: uma Maldição de anime e mangá muitas vezes é cômica, bem-humorada, enquanto uma deficiência possivelmente não será. Tenha cuidado para não acabar ofendendo ou magoando alguém.

Modelo Especial (–1 ponto)

Por algum motivo, seu corpo é diferente: muito maior, menor, com membros nos lugares errados... enfim, diferente do padrão humanóide normal. Por esse motivo, você não pode usar armas, roupas, equipamentos, máquinas e veículos projetados para humanos — apenas aqueles que tenham sido construídos especialmente para você.

O inverso também é válido: máquinas feitas para você não servem para outros personagens. Pertences pessoais que tenham sido escolhidos durante a criação do personagem são, automaticamente, feitos para você.

Se você recebe esta desvantagem por ser membro de uma raça fantástica (gnomo, halfling, fada...), então poderá usar itens próprios para outros membros da raça.

Monstruoso (–1 ponto)

Sua aparência é repulsiva e assustadora. Você não pode sair pelas ruas como gente normal; as pessoas ficarão assustadas ou furiosas.

O motivo exato daquilo que torna você monstruoso pode variar. Qualquer coisa que possa ser facilmente disfarçada com roupas (olhos vermelhos, orelhas pontudas, uma cauda fina...) não é considerada Monstruosa. Se você tem algum poder natural para disfarçar seu verdadeiro aspecto, isso também não é ser Monstruoso.

Você não pode ser Monstruoso e ter Aparência Inofensiva ao mesmo tempo.

Munição Limitada (–1 ponto)

Um personagem com Poder de Fogo tem munição ilimitada, mas não neste caso. Sua arma tem um número de tiros limitado, igual a três vezes seu Poder de Fogo (com PdF4 você tem 12 tiros, por exemplo). Esta é toda a munição que você consegue carregar consigo: quando esgotada, você precisa comprar ou fabricar mais.

Em cenários mais realistas ou primitivos, a critério do mestre, todos os personagens jogadores possuem automaticamente esta desvantagem, sem ganhar pontos por ela. Veja no capítulo "Combate".

Poder Vergonhoso (0 ou –1 ponto cada)

Não basta só apertar o gatilho. Seu canhão é formado por partes brilhantes que voam à sua volta para combinar-se e montar a arma. Sua magia manifesta a imagem de um leão em chamas imenso que salta das nuvens. Seu ataque requer uma dança que evoca luzes coloridas e música pop.

Sempre que você usa magia ou qualquer vantagem que gasta PMs, algo estranho acontece:

• **Agradável (–1 ponto):** sua magia vem acompanhada de música empolgante e ilusões visuais agradáveis, como chuvas de pétalas, revoadas de pássaros, explosões coloridas, a bandeira de sua nação, ou quaisquer outras imagens positivas. É tudo tão bonito, que dificilmente faria mal a alguém! Seus adversários recebem bem merecidos A+1 e R+1 para resistir às suas magias e ataques.

• **Constrangedor (–1 ponto):** sua magia requer atos vergonhosos. Você precisa dizer coisas embaraçosas ("Eu invoco o Poder Floral da Tia Gertrudes!") e realizar coreografias humilhantes. Para aventureiras bonitas, isso normalmente envolve uma dança e efeitos mágicos que revelam sua nudez. Como resultado, suas magias e poderes têm Força de Ataque –1.

• **Exagerado (–1 ponto):** sua magia demora a acontecer, porque envolve gestos elaborados e efeitos especiais, incluindo projeções ilusórias fantásticas e uma música-tema. Tudo é muito impressionante, mas também demorado. Alvos de suas magias recebem R+1 em seus testes de resistência, e também em esquivas para evitar magias de ataque à distância.

• **Hentai (0 pontos):** você aprendeu suas magias com alguém muito sem-vergonha (ou, você mesmo é sem-vergonha!). Quando você faz uma magia ou ataque bem-sucedido contra uma criatura, além de causar efeito normal, essa criatura fica nua por um instante — suas roupas desaparecem ou ficam transparentes. Esse efeito acontece até mesmo com magias benéficas (explicando a razão pela qual seus colegas às vezes recusam suas magias de cura...)

Um personagem nu deve ser bem-sucedido em um teste de Resistência ou ficará envergonhado, sofrendo redutor de H–1 durante uma rodada. Este efeito não afeta a Armadura do alvo (sua armadura não desaparece realmente) e, em geral, não afeta monstros ou mechas (que não usam roupa, mesmo).

Quando a magia ou ataque é mal-sucedido, ou não afeta criaturas, é você quem fica nu. Pois é!

Poder Vingativo (–1 ponto)

Às vezes, invocar um poder sobrenatural pode cobrar um preço em sofrimento. Sempre que você lança uma magia ou usa qualquer vantagem que consome Pontos de Magia, sofre 1 ponto de dano (sem direito a testes para resistir). Exceto por esse fato, a vantagem ou magia funciona normalmente.

Ponto Fraco (–1 ponto)

Você ou sua técnica de luta tem algum tipo de fraqueza. Um oponente que conheça seu ponto fraco ganha um bônus de H+1 quando luta com você. Alguém só pode descobrir seu ponto fraco se observar uma luta sua pelo menos uma vez.

Você pode tentar descobrir o Ponto Fraco de um lutador quando o observa em ação. Faça um teste de Habilidade enquanto assiste à luta: se tiver sucesso, e se ele tiver um ponto fraco, você o descobrirá — e terá um bônus de H+1 quando lutar com ele.

Se você tem Boa ou Má Fama, então seu Ponto Fraco será automaticamente conhecido por quase todo mundo!

Protegido Indefeso (–1 ponto cada)

Existe alguém que você precisa proteger de qualquer maneira. Essa pessoa será sempre visada pelos vilões, e você precisa protegê-la com a própria vida. Ter um Protegido é arriscado, pois os vilões podem tentar usá-lo como chantagem para vencer você (e não tenha dúvida de que eles vão tentar!).

Sua concentração nas lutas será prejudicada caso seu Protegido esteja em perigo, prisioneiro ou muito ferido; nessas situações você sofre uma penalização de H–1, até que ele esteja são e salvo outra vez. Se o Protegido morrer ou desaparecer para sempre, você perde um ponto de Habilidade permanente.

Você pode ter mais de um Protegido, mas isso aumenta seus riscos. Caso dois ou mais Protegidos estejam em perigo ao mesmo tempo, seus redutores serão acumulados (dois Protegidos em perigo, impõem H–2).

Restrição de Poder (–1 a –3 pontos)

É mais difícil para você usar seus poderes em certas condições, escolhidas com aprovação do mestre. Quando essa condição está presente, você precisa gastar duas vezes mais PMs para lançar magias e usar vantagens.

O custo da desvantagem depende de quão comum são essas condições.

- **Incomum (–1 ponto):** esta condição não acontece todo dia, mas você vai enfrentá-la em pelo menos 25% do tempo. Digamos, quando você estiver molhado; durante uma das fases da lua; durante uma das estações do ano; contra mamíferos, répteis, goblinóides, mortos-vivos ou outra grande família de criaturas; sobre você mesmo...
- **Comum (–2 pontos):** você vai enfrentar esta condição quase todos os dias, ou em pelo menos 50% do tempo: à noite ou à luz do dia; contra todos os animais, todos os youkai (incluindo mortos-vivos) ou todos os humanóides.
- **Muito Comum (–3 pontos):** esta condição acontece quase o tempo todo. Por exemplo, sua mágica não funciona se alguém estiver olhando (incluindo inimigos!); não funciona contra nenhuma criatura viva, ou contra nenhum objeto inanimado.

Em alguns casos (como estações do ano ou fases da lua) o mestre pode rolar os dados para saber a possibilidade do evento acontecer, ou apenas decidir em segredo.

Vulnerabilidade (especial)

Você é mais vulnerável a um certo tipo de dano. Quando recebe um ataque ao qual é vulnerável, sua Armadura é reduzida a zero para calcular sua Força de Defesa: o ataque ignora quase toda a sua proteção e frita seus Pontos de Vida!

Exemplo: você tem Habilidade 2, Armadura 5 e Vulnerabilidade a Sônico. Se for atingido por um raio sônico, sua Força de Defesa será 2+1d.

Esta desvantagem não oferece pontos, e não pode ser escolhida durante a criação de personagem. No entanto, ela pode aparecer mais adiante como parte de uma vantagem única (por exemplo, um Anjo tem Vulnerabilidade: Fogo), ou causada por alguma Maldição.

Os tipos de Vulnerabilidade são os mesmos existentes para Armadura Extra.

Vulnerabilidade não vale apenas contra ataques de criaturas: se você é vulnerável a fogo, então qualquer calor ou fogo terá maior chance de feri-lo: incêndios, vapor escaldante, água fervente, lava... veja mais detalhes em “Combate”.

Parte 4
Vantagens Únicas

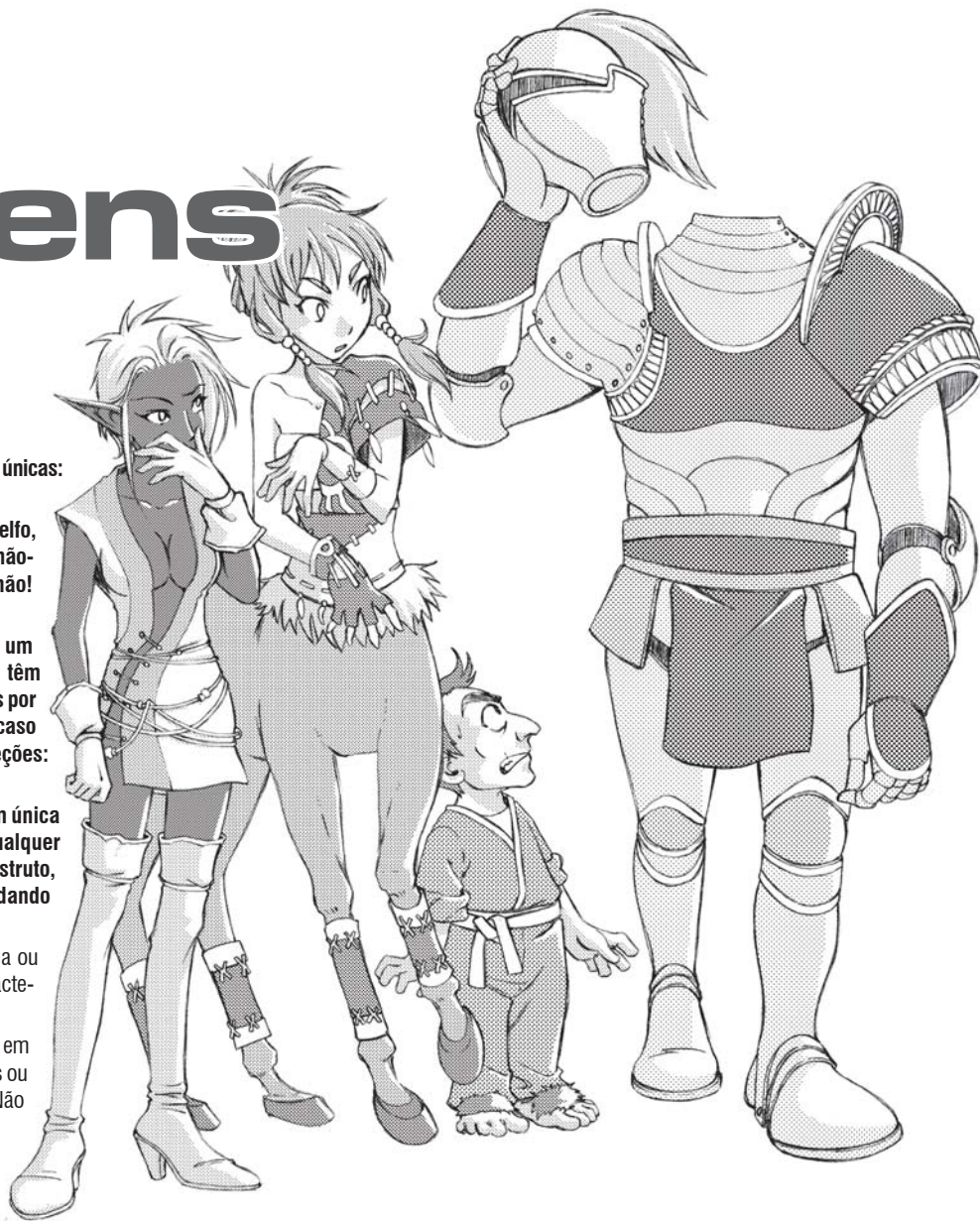
Todas as vantagens e desvantagens apresentadas neste capítulo são únicas: cada personagem pode possuir apenas uma delas.

Muitas vezes elas indicam aquilo que o personagem é — um anão, elfo, goblin... —, sendo esta a razão de serem únicas. Ninguém pode ser um anão-goblin, ou um centauro-ogre, ou um andróide-elfo. (Isto é, normalmente não! Peça a seu mestre. Se ele deixar, o problema é todo dele...)

Quase todas as vantagens e desvantagens únicas trazem consigo um "pacote" de outras vantagens e desvantagens — anões, por exemplo, têm Resistência a Magia. Você não precisa pagar por elas, nem ganhará pontos por elas, pois já estão incluídas no custo total. Você não pode trocá-las ou, no caso de desvantagens, pagar pontos para se livrar delas. Mas há algumas exceções: um zumbi, por exemplo, pode pagar para não ser Monstruoso ou Inculto.

Um personagem com a Forma Alternativa pode ter uma vantagem única para cada forma, mas os problemas de todas elas se acumulam em qualquer forma que ele tiver no momento. Então, se uma de suas Formas é um construto, você não vai poder recuperar Pontos de Vida com descanso mesmo mudando para outra forma.

• **Bônus de Características:** muitas raças oferecem bônus em uma ou mais características. No entanto, esses bônus nunca podem elevar uma característica acima de 5 para um personagem recém-criado.

• **Testes de Resistência:** algumas raças recebem bônus ou redutores em testes de Resistência, por serem mais vigorosas ou mais frágeis. Este bônus ou redutor afeta *apenas* testes de Resistência, não a Resistência verdadeira. Não tem efeito sobre Pontos de Vida ou Pontos de Magia.

• **Aptidão:** algumas vantagens são mais comuns entre membros de certas raças — por exemplo, a perícia Crime é muito popular entre halflings e goblins. Por isso, quando decidem comprar esta perícia, eles pagam mais barato. Um personagem não é obrigado a comprar vantagens para as quais tenha aptidão (mas será uma boa idéia fazê-lo).

As vantagens únicas são classificadas em seis grandes grupos:

- **Humanos.**
- **Semi-humanos.** Anão, Elfo, Elfo Negro, Gnomo, Halfling, Meio-Elfo, Meio-Orc.
- **Humanóides.** Alien, Anfíbio, Centauro, Goblin, Kemono, Meio-Dragão, Minotauro, Ogre, Troglodita.
- **Youkai.** Anjo, Demônio, Fada, Licantropo, Meio-Abissal, Meio-Celestial, Meio-Gênio.
- **Construtos.** Andróide, Ciborgue, Golem, Mecha, Meio-Golem, Nanomorfo, Robô Positrônico.
- **Mortos-Vivos.** Esqueleto, Fantasma, Múmia, Vampiro, Zumbi.

Humanos

Na maioria dos mundos, a supremacia pertence aos humanos. Mesmo nos lugares onde existem outras raças nativas, quase sempre a população humana supera todas as outras juntas. Comparados a outros povos, os humanos em geral têm mais iniciativa, mais energia e são mais adaptáveis, mas também têm vidas mais curtas.

Humanos podem apresentar aparência ou poderes exóticos que muitos qualificam como "não-humanos". Um artista marcial capaz de disparar bolas de fogo pelas mãos, ou uma garota de cabelo rosado que fulmina demônios, dificilmente seriam considerados pessoas normais. No mundo colorido de 3D&T, muitas vezes será difícil dizer quem é humano ou não é...

Ser um humano é muito importante ao relacionar-se com pessoas normais: não-humanos costumam ser odiados, temidos (especialmente os humanóides e youkai), subestimados (como os semi-humanos) ou considerados inferiores (como construtos).

Não é preciso adquirir nenhuma vantagem para ser humano. Se você *não* comprar nenhuma das vantagens únicas deste capítulo, então será automaticamente considerado humano.

Semi-Humanos

Membros de raças semi-humanas existem em mundos de fantasia medieval, dividindo espaço com os humanos — mas também podem ser encontrados em alguns cenários modernos e futuristas, recriados por ciência avançada, ou vindos de outros planetas ou dimensões.

Exceto pela estatura, traços anatômicos e alguns poderes menores, semi-humanos são muito parecidos com os humanos. Em alguns casos podem até mesmo gerar descendentes; meio-elfos e meio-orcs são os mais conhecidos.

Humanos e semi-humanos quase sempre são aliados, lutando juntos contra outras ameaças. Mas pode acontecer que, por razões variadas (muitas vezes por simples preconceito racial), uma ou mais raças semi-humanas sejam inimigas dos humanos, ou entre si. Este costuma ser o caso dos elfos negros, que odeiam os elfos.

Magias e poderes que afetam humanos, também afetam semi-humanos, a menos que sua descrição diga o contrário.

Anão (1 ponto)

Anões não ultrapassam 1,30m de altura, mas são mais robustos que os humanos e podem usar qualquer arma, equipamento ou veículo projetado para eles. Eles apreciam trabalho duro: entre os ofícios favoritos da raça estão mineração, joalheria e forja de metais.

Anões gostam de vestir armaduras metálicas e levam bastante bagagem, pois são capazes de carregar muito peso. Eles também adoram cerveja, consumindo muitos barris ao longo de suas extensas vidas.

• **Infravisão.** Seres subterrâneos por natureza, todos os anões enxergam no escuro.

• **Resistência à Magia.** Anões são muitíssimo resistentes a todas as formas de magia.

• **Testes de Resistência +1.** Anões são robustos. Este bônus é cumulativo com sua Resistência à Magia, tornando um membro desta raça realmente difícil de atingir por meios mágicos.

• **Inimigos.** Anões odeiam orcs (incluindo meio-orcs), goblinóides (goblins, hobgoblins, bugbears) e trolls (de todos os tipos). São treinados desde a infância para lutar com essas criaturas, por isso recebem H+1 contra elas.

Elfo (2 pontos)

Os elfos são uma raça muito antiga; lendas dizem que foram o primeiro povo criado pelos deuses. Têm orelhas pontiagudas, olhos amendoados, traços delicados, afinidade com a natureza, talento para a mágica, habilidade com espadas e arcos, e vidas muito longas.

A maioria tem pele clara, mas alguns membros de sub-raças exóticas podem ser brancos, azuis ou verdes. Seus olhos e cabelos podem ter cores ainda mais variadas, e alguns têm traços incomuns como patas ou cauda. Exceto por tais detalhes, são fisicamente parecidos com os humanos. Têm a mesma altura e peso. Embora sejam normalmente mais delgados, alguns podem ser tão musculosos e massivos quanto qualquer humano.

Em geral os elfos formam culturas avançadas, sofisticadas e pacíficas, com grande apreço pela natureza e afinidade com magia. Mas também podem ser temíveis guerreiros, especialmente quando protegem as florestas que tanto amam contra monstros e invasores.

- **Habilidade +1.** Elfos são mais ágeis e inteligentes que os humanos.
- **Visão Aguçada.** Elfos têm olhos aguçados e podem ver no escuro com perfeição, mas não na escuridão total: deve existir uma iluminação mínima, por menor que seja.
- **FA+1 com espada e arco.** Estas são armas tradicionais de sua raça. Isso significa que, para receber o bônus, você deve personalizar seu dano como Força (corte) e/ou Poder de Fogo (perfuração), à sua escolha.
- **Aptidão para Magia Elemental.** Elfos podem comprar esta vantagem por apenas 1 ponto.

Elfo Negro (2 pontos)

Os elfos negros são uma versão subterrânea, e geralmente maligna (embora isso nem sempre seja verdade), dos elfos comuns. Eles não existem em Arton como raça nativa, mas podem ser encontrados na maioria dos outros mundos mágicos.

Estes elfos têm pele negra, cabelos brancos e certa afinidade com aranhas e venenos. Suspeita-se que estas criaturas tenham grandes impérios secretos, mas esta hipótese ainda não foi totalmente confirmada. De qualquer forma, alguns deles decidem abandonar os hábitos nefastos de sua raça e viajar pelo mundo como aventureiros, enquanto os demais se tornam tipicamente vilões.

- **Habilidade +1.** Elfos negros são mais ágeis e inteligentes que os humanos.
- **Infravisão.** Como criaturas das trevas, habitantes de impérios subterrâneos, elfos negros enxergam perfeitamente no escuro.
- **Resistência à Magia.** Elfos negros têm extrema resistência a poderes mágicos.
- **Magia.** Elfos negros recebem Magia Branca ou Negra (à sua escolha) sem pagar pontos.
- **Ponto Fraco.** À luz do dia, elfos negros sofrem penalidade temporária de –1 em todas as características e precisam gastar duas vezes mais PMs para lançar magias.

Gnomo (2 pontos)

Gnomos são pequenos humanóides medindo cerca de 1m de altura. São ligeiramente aparentados aos anões, mas ainda menores e menos robustos. Muitos têm orelhas pontiagudas, e quase todos cultivam barbas curtas e bem cuidadas. Gostam de roupas coloridas e jóias.

Gnomos tendem a ser rabugentos e reclusos, preferindo a solidão de suas tocas a qualquer companhia. Muitos, no entanto, apaixonam-se pelas grandes cidades dos humanos e ali encontram seu lugar — geralmente como estudiosos, alquimistas, engenheiros, inventores ou magos ilusionistas, as maiores aptidões da raça. São muito raros aqueles que decidem ser aventureiros.

Quase nunca um gnomo entrará em combate voluntariamente. Diante desse tipo de situação, eles preferem fugir ou enganar o inimigo com truques ou magias. Mesmo os magos gnomos mais poderosos evitam ferir seus oponentes sempre que possível, buscando outra alternativa para detê-los.

Não existem gnomos nativos em Arton, mas eles podem chegar de outros mundos.

- **Habilidade +1.** Gnomos são astutos e engenhosos.
- **Genialidade.** Gnomos são cheios de truques, e têm fascínio natural por todas as artes, ciências e conhecimentos.
- **Faro Aguçado.** Gnomos têm olfato excelente.
- **Pequenos Desejos.** Gnomos são conhecidos por usar pequenos truques e magias menores o tempo todo. Eles podem lançar a magia Pequenos Desejos mesmo sem ter nenhuma vantagem mágica.
- **Modelo Especial.** Gnomos não podem usar roupas, armas ou equipamentos feitos para humanos.

Halfling (1 ponto)

Seu nome vem de “half of something”, que significa “metade de alguma coisa” — um nome adequado para criaturinhas que não ultrapassam os 90cm de altura, exatamente metade de um ser humano.

Também conhecidos como hobbits ou apenas “pequeninos”, os halflings têm como sua segunda característica física mais marcante os pés densamente cobertos de pêlos, embora nem todas as sub-raças tenham essa peculiaridade. Quase todos gostam de conforto e boa comida, sendo bastante raro que decidam ser aventureiros.

• **Habilidade +1, Poder de Fogo +1.** Halflings são ligeiros, espertos, sortudos e habilidosos com armas de projéteis, seu "esporte" favorito. Sempre que possível, um halfling prefere lutar à distância.

• **Aptidão para Crime.** Para halflings, a perícia Crime custa apenas 1 ponto.

• **Modelo Especial.** Halflings não podem usar roupas, armas ou equipamentos feitos para humanos.

Meio-Elfo (0 pontos)

Um meio-elfo é resultado da união entre um humano e uma elfa, ou um elfo e uma humana. Sua aparência costuma ser mais humana (ao contrário dos elfos, meio-elfos podem ter barba), mas ainda com traços élficos. Têm orelhas pontiagudas, mas menos pronunciadas que elfos verdadeiros.

Meio-elfos não possuem a maioria das habilidades raciais dos elfos: podem apenas ver no escuro com pouca iluminação e viver duas vezes mais que os seres humanos. Vivendo entre dois povos, ansiosos por pertencer a algum lugar, meio-elfos aprendem a ser simpáticos e agradáveis.

• **Visão Aguçada.** Meio-elfos têm olhos aguçados e podem ver no escuro com perfeição, mas não na escuridão total: deve existir uma iluminação mínima, por menor que seja.

• **Aptidão para Artes e Manipulação.** Meio-elfos lutam para pertencer a uma sociedade, querem ser aceitos entre os humanos, ou elfos, ou ambos. Para eles, as perícias Artes e Manipulação custam apenas 1 ponto cada.

Meio-Orc (0 pontos)

Um orc é uma criatura horrenda, semelhante a uma combinação de homem e animal. Eles variam amplamente em aparência, porque costumam cruzar com muitas outras criaturas, mas quase todos têm pele verde-acinzentada, orelhas pontudas, olhos vermelhos, presas inferiores afiadas e focinhos em vez de nariz. Orcs formam tribos selvagens e muitas vezes atacam outras raças; eles são inimigos de quase todos os povos.

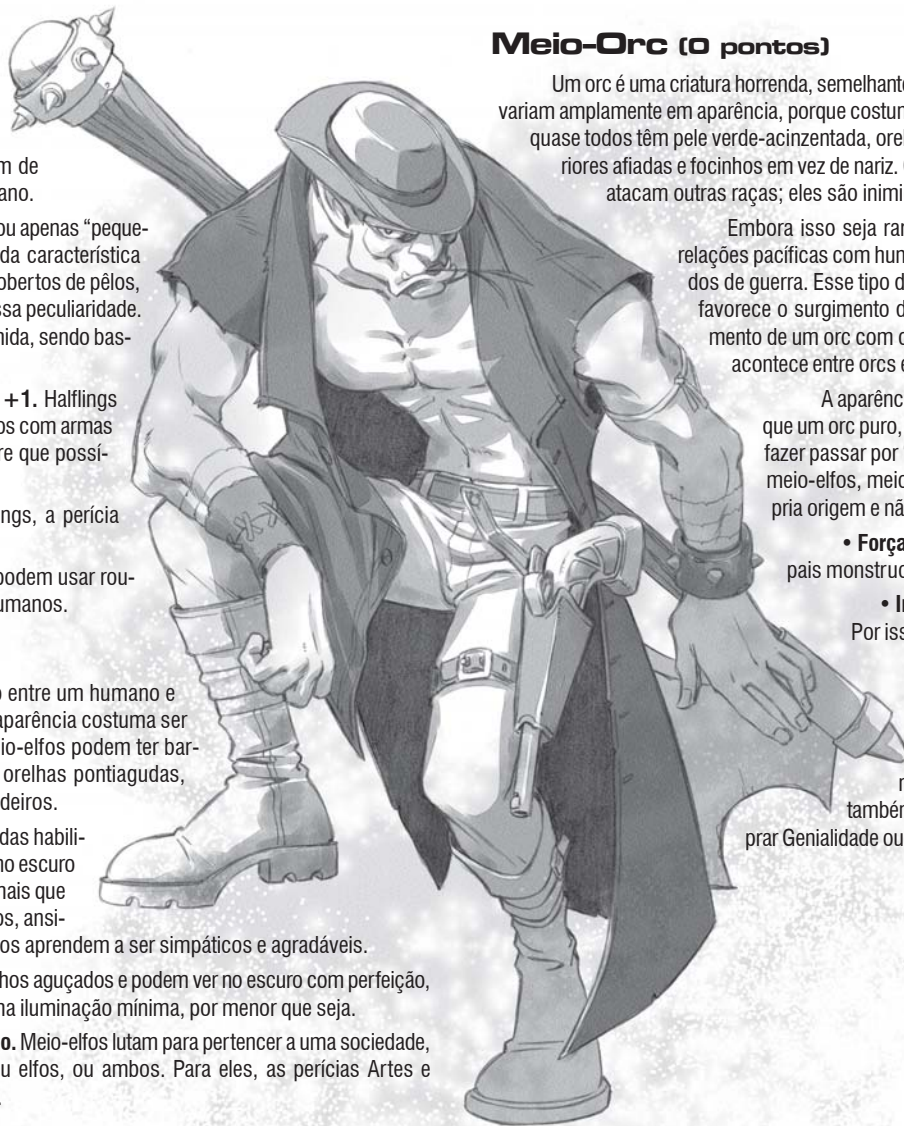
Embora isso seja raro, algumas vezes uma tribo orc estabelece relações pacíficas com humanos — como parceiros comerciais ou aliados de guerra. Esse tipo de relação é bastante instável e delicada, mas favorece o surgimento de meio-orcs. Um meio-orc nasce do cruzamento de um orc com outra criatura humanóide. Isso quase sempre acontece entre orcs e humanos, goblins e hobgoblins.

A aparência de um meio-orc é apenas um pouco melhor que um orc puro, mas em terras humanas eles ainda podem se fazer passar por “humanos grandes e feios”. Ao contrário dos meio-elfos, meio-orcs em geral são revoltados com sua própria origem e não querem “pertencer” a lugar nenhum.

• **Força +1.** Meio-orcs herdam a força física de seus pais monstruosos, por isso são fortes e brutais.

• **Infravisão.** Orcs são noturnos e subterrâneos. Por isso, meio-orcs enxergam no escuro.

• **Má Fama.** Muita gente acha revoltante imaginar como um meio-orc veio a este mundo.

• **Vantagens Proibidas.** Meio-orcs não chegam a ser exatamente estúpidos, mas também nunca são brilhantes. Eles não podem comprar Genialidade ou Memória Expandida.

Humanóides

Humanóides são membros de raças que lembram humanos em alguns aspectos — têm cabeça, tronco, dois braços e duas pernas... ou quase tudo isso. Todos são inteligentes, mas seu parentesco com os humanos é bem mais distante que no caso dos semi-humanos.

Humanóides quase sempre têm sua própria cultura e sociedade, sendo mais raro encontrá-los agindo ao lado dos humanos. O mais comum é que sejam inimigos. No entanto, um membro renegado da raça às vezes pode ser visto acompanhando um grupo de aventureiros.

Magias e poderes que afetam apenas humanos e semi-humanos não afetam humanóides, e vice-versa.

Alien (2 pontos)

Alienígena, ou alien, não é o mesmo que extraterrestre. Literalmente, a palavra significa "estrangeiro". Um alienígena não é sempre alguém nativo de outro planeta — pode ser um visitante de outro país. Mas é verdade que muitos heróis e seus inimigos (*especialmente* seus inimigos) chegam de outros mundos, épocas ou dimensões.

Por sua origem peculiar, alienígenas podem demonstrar aparência e poderes muito variados, imprevisíveis. Quase todos são superiores aos humanos em um ou mais aspectos, mas também podem ser inferiores em outros.

Devido à evolução paralela, muitos aliens têm aparência humana, salvo algum detalhe (uma cauda de macaco, por exemplo) não muito difícil de disfarçar. Mesmo assim eles têm dificuldade em passar despercebidos: um alien recém-chegado tem problemas para adaptar-se à nossa cultura e sociedade, cometendo muitos enganos e atraindo atenção (e encrenca). Até mesmo um alien criado na Terra desde pequeno sente-se deslocado dos demais, sem conhecer a verdade sobre seus poderes.

• **Característica +1.** Um alien recebe +1 em uma característica à escolha do jogador.

• **Armadura Extra.** Um alien recebe uma Armadura Extra (apenas contra energia) à escolha do jogador.

• **Vantagem Bônus.** Um alien ganha uma vantagem de 1 ponto; ou pode comprar uma vantagem de 2 pontos (exceto perícias) por apenas 1 ponto.

• **Inculto.** Aliens têm inaptidão à nossa cultura.

Anfíbio (0 pontos)

Humanóides anfíbios pertencem a uma das numerosas raças submarinas (tritões, sereias, nereidas, elfos-do-mar...) que existem em mundos de fantasia ou outros planetas. Ou talvez tenham sido criados por engenharia genética para trabalhar nas profundezas ou colonizar mundos oceânicos, quem sabe? A escolha exata é sua.

Anfíbios podem viver e agir fora d'água normalmente; sereias e outras raças com cauda de peixe podem criar pernas normais quando estão em terra.

• **Resistência +1.** Por sua tolerância a mudanças de pressão, anfíbios são vigorosos.

• **Natação.** Anfíbios podem respirar e mover-se na água com velocidade normal, sem precisar da perícia Natação.

• **Radar.** Anfibios têm este Sentido Especial apenas quando estão embaixo d'água.

• **Ambiente Especial.** Anfíbios dependem de água para viver.

• **Vulnerabilidade: Fogo.** Anfíbios são bastante sensíveis ao calor.

Centauro (1 ponto)

Este é um nome genérico para qualquer criatura "táurica", que tenha um torso humano ligado a um corpo com quatro ou mais patas. Centauros típicos são meio humanos, meio cavalos. Mas também existem raças mais raras de meio-leões, meio-lagartos, meio-aranhas, meio-escorpiões e várias outras. Alguns podem ser amigos dos humanos e semi-humanos, enquanto outros são seus predadores.

• **Força +1.** Por sua metade inferior, centauros são capazes de grande esforço físico.

• **Habilidade +1.** Centauros recebem H+1 apenas para situações de corrida, fuga e perseguição (mas não esquivas).

• **Combate Táurico.** Em combate, centauros podem deixar de fazer um ataque normal para fazer dois ataques por rodada com as patas dianteiras (cascos, garras...). São ataques baseados em Força (FA=F+1d), mas imprecisos, sem incluir a Habilidade do personagem. Não é possível aumentar esse dano através de nenhuma vantagem ou manobra.

• **Modelo Especial.** Obviamente, centauros não podem usar roupas, armas, veículos ou equipamentos feitos para humanos.

Goblin (–1 ponto)

Goblins são uma raça humanóide de pequena estatura (cerca de 1m), muito comum em mundos fantásticos. Em geral são malignos, mas algumas sociedades os aceitam como cidadãos, e uns poucos podem ser heróis.

Sua pele tem cor de terra, seus olhos são muito vermelhos e brilham na escuridão. Quase ninguém confia neles, mas podem ser contratados para trabalhar por preço baixo. Em regiões selvagens, grandes grupos de goblins costumam estar sob o comando de um líder ou mesmo um rei, que cavalga um grande lobo ou outro tipo de criatura.

• **Testes de Resistência +1.** Goblins são habituados à sujeira e rigores da vida.

• **Infravisão.** Goblins são noturnos e subterrâneos, por isso enxergam no escuro.

• **Aptidão para Crime.** Para goblins, a perícia Crime custa apenas 1 ponto.

• **Má Fama.** Ninguém confia em goblins ou gosta de tê-los por perto.

• **Magia.** Para goblins, ser um conjurador é mais difícil. Magia Branca, Elemental e Negra custam 3 pontos cada. No entanto, um goblin com Clericato pode comprar Magia Branca pelo custo normal (2 pontos).

Kemono (1 ponto)

Também conhecidos como *juujin* ou *kemonobito*, os kemono são animais antropomórficos — ou seja, com características humanas. São bichos de várias espécies (a maioria, mamíferos) que andam, falam e agem como humanos.

Muitas vezes são confundidos com licantropos (veja adiante) e outros monstros. Mas o kemono típico, exceto pela aparência, é absolutamente humano: fala línguas normais, veste roupas normais, come comida normal, e vive em casas normais. Muitos, inclusive, ficarão ofendidos caso sejam tratados como animais. Seu comportamento é tão civilizado que confunde as diferenças entre animais e humanos.

Alguns kemono demonstram traços de personalidade ligados à sua aparência animal: coelhos são cautelosos, raposas são traiçoeiras, gatos são independentes, cães são leais, e assim por diante.

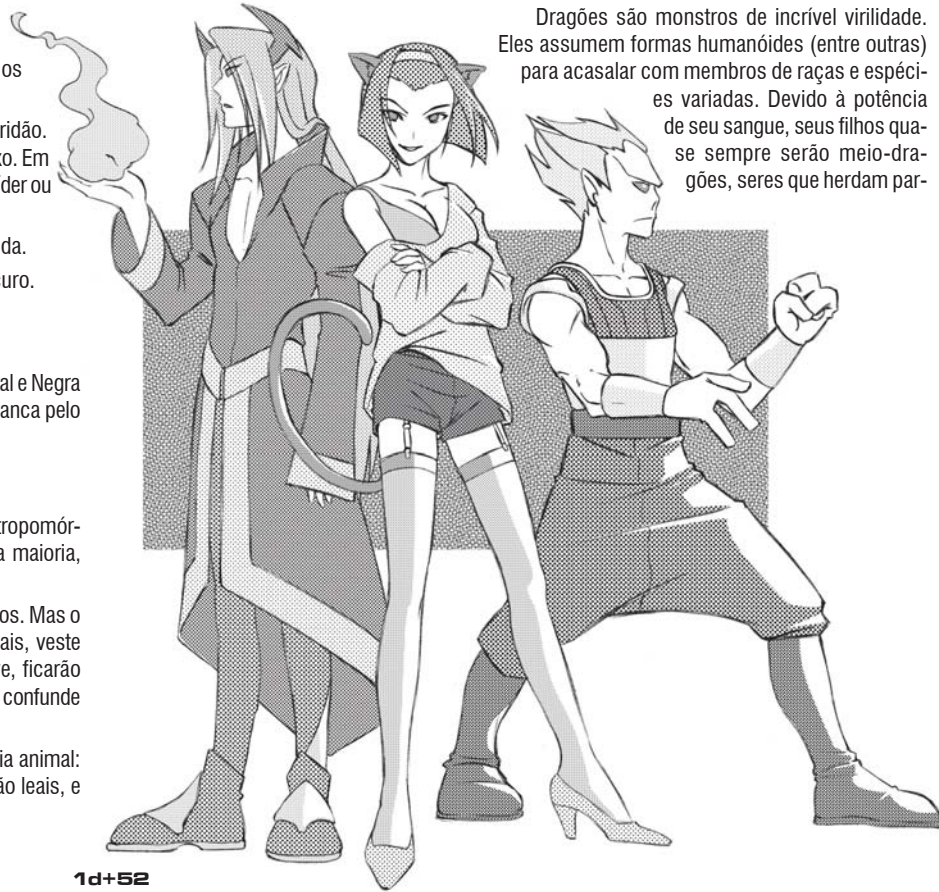
Uma variedade especial de kemono são os *nekomimi*, pessoas com orelhas, cauda e às vezes (mas nem sempre) patas de animais. O animal mais comum é o gato, mas também existem *nekomimi* de grandes felinos (panteras, onças, tigres...), coelhos, raposas, cães, lobos, porcos e outros mamíferos.

• **Habilidade +1.** "Mais humanos que os humanos", kemono são inteligentes e hábeis.

• **Sentidos Especiais.** Kemono podem escolher dois entre os seguintes: Audição Aguçada, Visão Aguçada e Faro. Eles raramente são apanhados de surpresa.

Meio-Dragão (4 pontos)

Dragões são monstros de incrível virilidade. Eles assumem formas humanóides (entre outras) para acasalar com membros de raças e espécies variadas. Devido à potência de seu sangue, seus filhos quase sempre serão meio-dragões, seres que herdam par-

te do poder elemental dos grandes répteis. Perto de seus covis, praticamente tudo que se move será um pouco dragão.

Meio-dragões resultam da união entre um dragão e uma mulher humana ou semi-humana (cruzamentos entre homens e dragoas não produzem descendentes). A gravidez é normal, e o bebê parece pertencer totalmente à raça da mãe — na verdade, caso não se conheça a verdadeira natureza do pai, será impossível identificar qualquer coisa diferente na criança.

Um meio-dragão nunca desenvolve asas, escamas ou coisas assim. Sua aparência pode ser totalmente normal, até atraente pelos padrões de beleza de sua raça. As diferenças são interiores: ele terá capacidades acima da média e afinidade com magia. Até aí, nada que possa identificá-lo como meio-dragão. O problema é que, quando o jovem filho da costureira da vila sobrevive a um incêndio sem nada sofrer, talvez seu verdadeiro pai tivesse escamas vermelhas...

• **Arcano.** Um meio-dragão tem grande afinidade com magia.

• **Invulnerabilidade.** Um meio-dragão é invulnerável a dano causado pelo elemento ligado a seu pai dragão: Gelo (para um meio-dragão branco), Elétrico (meio-dragão azul), Químico (negro, verde ou marinho) ou Fogo (vermelho).

Minotauro (0 pontos)

A raça guerreira dos minotauros é composta por humanóides de grande estatura (em média 1,90m de altura) com corpos humanos musculosos e cabeças bovinas. Embora a cabeça de touro seja mais comum, existem numerosas sub-raças com cabeças de búfalo, gnu, bisão, boi-almiscarado, antílope, alce e outros animais aparentados. Alguns têm cascos bipartidos em vez de pés, mas essa não é a regra geral.

Não existem minotauros fêmeas. Eles se reproduzem com fêmeas humanas e élficas. Por esse motivo, minotauros ricos e poderosos mantêm grandes haréns de escravas — fazendo com que sejam odiados por outras raças.

• **Força +2, Resistência +1.** Minotauros são muito fortes e saudáveis.

• **Mente Labiríntica.** Minotauros nunca se perdem em labirintos. Quando percorrem uma rede de túneis, masmorras ou estruturas semelhantes, conseguem memorizar o trajeto sem precisar de mapas — e sempre serão capazes de achar o caminho de volta. Esta habilidade não funciona em florestas, pântanos e outros tipos de terreno; apenas túneis e corredores.

• **Código de Honra do Combate.** Minotauros nunca usam armas ou vantagens superiores às armas do oponente, e nunca atacam oponentes caídos ou em desvantagem numérica. Eles também *nunca* montam cavalos ou qualquer outra criatura, pois acham indigno caminhar sem usar os próprios cascos.

• **Má Fama.** Minotauros são conhecidos como arrogantes, brigões e escravistas.

• **Fobia.** Minotauros têm medo de altura. Estar perto de uma queda superior a 3m provoca neles o mesmo efeito da magia Pânico, se falharem em um teste de Resistência +2.

Ogre (2 pontos)

Também conhecidos como ogros, são humanóides primitivos e brutais, medindo 3m de altura. Vestem peles de animais como se fossem roupas, vivem em cavernas e preferem usar clavas como armas. Carnívoros, costumam matar e devorar seres humanos e semi-humanos.

Por todos esses motivos, é muito fácil contratar ogres como guardas, soldados e mercenários; para ter sua lealdade basta oferecer boa comida, armas, armaduras e oportunidades de combate. Chega a ser raro encontrar um vilão ou lorde maligno que não tenha pelo menos um punhado de ogres a seu serviço.

Embora seja incomum, um ogre pode fazer parte de um grupo de aventureiros; livre da influência de outros da mesma raça, ele será capaz de moderar seu comportamento e perceber os benefícios de fazer parte de uma equipe com habilidades que ele não tem.

• **Força +3, Resistência +3.** Quase nada é tão forte ou resistente quanto um ogre.

• **Modelo Especial.** Quase nada é tão grande quanto um ogre.

• **Inculto.** Quase nada é tão estúpido quanto um ogre (só não vá dizer isso a ele).

• **Má Fama, Monstruoso.** Quase nada é tão indesejado quanto um ogre. Eles acumulam os ajustes destas desvantagens em testes de perícias: +2 em Interrogatório e Intimidação; –2 em Lábia e Sedução.

• **Vantagens Proibidas.** Quase nada é tão limitado quanto um ogre. Eles não podem comprar Genialidade, Memória Expandida e nenhuma vantagem mágica.

Troglodita (2 pontos)

Trogloditas, ou trogs, são uma raça guerreira de homens-lagarto subterrâneos. Em geral são malignos e inimigos das raças humanas e semi-humanas, mas membros desgarrados podem acabar se tornando heróis aventureiros. Gostam muito de cerveja e objetos feitos de aço.

• **Força +1, Armadura +1.** Trogs são fortes e têm couro resistente.

• **Infravisão.** Como raça subterrânea, trogs enxergam no escuro.

• **Camuflagem.** Por sua pele camaleônica, trogs sempre fazem testes de Furtividade como se tivessem uma perícia própria.

• **Ataque Pestilento.** Apenas trogs têm esta habilidade. Eles podem gastar 2 Pontos de Magia para expelir um óleo fedorento que exige de todas as criaturas próximas (distância de ataque corpo-a-corpo) um teste de Resistência. Falha resulta na perda temporária de 1 ponto de Força, até o fim do combate. Criaturas com Faro falham automaticamente no teste. Criaturas bem-sucedidas no teste ficam imunes ao cheiro de qualquer trog durante 24 horas.

• **Monstruoso.** São homens-lagarto fedidos, o que você esperava?

• **Vulnerabilidade: Frio.** Por seu sangue frio, trogs têm pouca tolerância ao gelo.

Youkai

Este é um nome genérico para numerosas criaturas, entre fadas, licantropos, anjos, demônios e também mortos-vivos (veja adiante). Quase qualquer ser sobrenatural é um youkai.

Devido à sua imensa variedade, youkai são diferentes e imprevisíveis. A maioria é (ou pensa ser) superior aos humanos, agindo com arrogância por esse motivo. Um youkai também costuma ter cultura e valores desiguais, que conflitam com a moral e ética humanas, muitas vezes levando a animosidades.

Youkai são resistentes aos ataques dos humanos, mas podem ser derrotados por monges ou exterminadores habilidosos. Alguns preferem simplificar as coisas e evitar totalmente os humanos (e problemas), vivendo em áreas remotas; outros gostam de humanos, escolhendo viver perto deles — ou entre eles, quando são aceitos. Existem até histórias de amor sobre youkai e humanos, que normalmente terminam em tristeza devido aos muitos obstáculos desse tipo de relacionamento.

Anjo (2 pontos)

Anjos, também conhecidos como celestiais ou *tenshi*, são criaturas que habitam os planos superiores. São raros no Plano Material, mas muito freqüentes em alguns Reinos dos Deuses. Sua aparência é igual a uma criatura normal, mas com traços mais belos e imponentes. A maioria dos celestiais são benignos (mas não todos). Nem todos têm forma humanóide; existem também ursos, leões, unicórnios e tantos outros seres celestiais.

Anjos que visitam o Plano Material fazem jornadas voluntárias, através de feitiços, portais mágicos ou habilidades naturais. Outros são invocados (ou capturados) por conjuradores poderosos ou fenômenos sobrenaturais.

• **Boa Fama.** Anjos são sempre reconhecidos como benevolentes ou sagrados (mesmo que nem sempre seja o caso).

• **Sentidos Especiais:** todo anjo tem Infravisão, Visão Aguçada e Ver o Invisível.

• **Invulnerabilidade: Elétrico e Sônico.** Celestiais são resistentes a estas energias originárias das nuvens.

• **Aptidão para Vôo.** Muitos anjos têm asas, por isso podem comprar esta vantagem por apenas 1 ponto.

• **Aptidão para Magia Branca.** Anjos podem comprar esta vantagem por apenas 1 ponto.

• **Teleportação Planar:** um anjo pode usar esta magia livremente, por seu custo normal em Pontos de Magia, exceto quando está preso ao próprio plano nativo por sua Maldição (veja a seguir).

• **Maldição:** todo anjo destruído fora de seu plano de origem é banido de volta, e não pode retornar durante algum tempo — desde 30 dias até 1000 anos, à escolha do mestre. Um anjo destruído em seu próprio plano de origem desaparece para sempre, e não pode ser ressuscitado (exceto com um Desejo).

• **Vulnerabilidade: Fogo.** Anjos são vulneráveis às chamas do inferno.

Demônio (1 ponto)

Também conhecidos como abissais, infernais ou *oni*, um demônio é qualquer criatura nativa de um plano ou dimensão de natureza maligna — geralmente o Abismo, os Nove Infernos, o Hades, o Mundo Sombrio e outros lugares de nomes deprimentes. Estes seres extraplanares visitam a Terra com objetivos diversos, desde a coleta de almas (que eles empregam como alimento, fonte de energia ou moeda) até caça a tesouros, perseguição a fugitivos e mesmo coisas simples e triviais como "fazer turismo".

Embora grande parte dos demônios atue como servos para um lorde poderoso, um deus-monstro maligno ou outro patrono, muitos são independentes e têm objetivos próprios. Muitos são aventureiros, e alguns nem mesmo são malignos.

• **Sentidos Especiais:** todo demônio tem Infravisão, Faro Aguçado e Ver o Invisível.

• **Invulnerabilidade: Fogo.** Demônios são imunes a dano por fogo.

• **Aptidão para Vôo.** Muitos demônios têm asas, por isso podem comprar esta vantagem por apenas 1 ponto.

• **Aptidão para Magia Negra.** Demônios podem comprar esta vantagem por 1 ponto.

• **Teleportação Planar:** um demônio pode usar esta magia livremente, por seu custo normal em Pontos de Magia, exceto quando está preso ao próprio plano nativo por sua Maldição (veja adiante).

• **Má Fama.** Demônios são sempre reconhecidos como perigosos e malignos (mesmo que nem sempre seja o caso).

• **Maldição:** todo demônio destruído fora de seu plano de origem é banido de volta, e não pode retornar durante algum tempo — desde 30 dias até 1000 anos, à escolha do mestre. Um demônio destruído em seu próprio plano de origem desaparece para sempre, e não pode ser ressuscitado (exceto com um Desejo).

• **Vulnerabilidade: Elétrico e Sônico.** Demônios são vulneráveis à pureza da luz e vento.

Fada (3 pontos)

"Fada" é um nome genérico para muitas pequenas criaturas de natureza altamente mágica, muitas vezes ligadas à natureza ou certos deuses. Elas podem ser conhecidas como sprites, dríades, pixies, sátiros, ninfas...

Embora a aparência das fadas possa variar imensamente, grande parte delas tem o aspecto de pequeninas jovens élficas, com asas de libélula ou borboleta, e olhos negros e brilhantes, feito olhos de inseto ou lagartixa. Muitas têm antenas. Outras ostentam um segundo par de braços, parecidos com garras ou patas de inseto.

Fadas são de natureza curiosa e brincalhona. Comportam-se como crianças, mas podem atingir séculos de idade e esconder grande sabedoria. Nunca envelhecem. No entanto, quando morrem, não podem ser ressuscitadas por meios normais, pois seus corpos se transformam em poeira brilhante. Apenas uma magia Desejo pode trazer uma delas de volta à vida.

• **Habilidade +1.** Fadas são ágeis e graciosas.

• **Aparência Inofensiva.** Minúsculas e de aspecto delicado, fadas não parecem capazes de machucar ninguém.

• **Vôo.** Quase todas as fadas podem voar. Se você optar por uma fada sem asas, a vantagem custará 2 pontos.

• **Magia.** Fadas recebem Magia Branca ou Negra (à escolha do jogador) e Magia Elemental sem pagar pontos.

• **Modelo Especial.** A menos que você colecione brinquedos, é realmente difícil conseguir roupas, armas, instrumentos e veículos para fadas.

Embora sejam incomuns, há fadas de tamanho humano. Elas não sofrem os efeitos de Modelo Especial, mas também não recebem H+1. O custo da vantagem fica inalterado.

• **Vulnerabilidade: Magia.** Fadas são muito vulneráveis a magia e armas mágicas.

• **Vantagens Proibidas.** Fadas nunca podem adquirir Resistência à Magia e, obviamente, não podem ser Monstruosas.

Licantropo (0 pontos)

Também conhecido como *hengeyoukai* (que significa "demônio metamorfo"), esta criatura foi vítima de uma maldição, ou pertence a uma raça capaz de se transformar em fera: lobisomem, homem-urso, homem-rato, homem-tigre e outros. Sua aparência e hábitos podem variar muito, mas é mais comum que usem roupas de couro ou peles de animal.

• **Força +1, Armadura +1.** Em sua forma de fera, licantropos são mais fortes e têm couro rígido.

• **Monstruoso.** Apenas quando em forma de fera.

• **Vulnerabilidade: Magia e Prata.** Em qualquer de suas formas, lobisomens são vulneráveis a magia e armas feitas de prata.

• **Transformação.** Infelizmente, a transformação de um licantropo não está sob seu controle. Ela ocorre apenas em certas condições, independentes de sua vontade. A licantropia é diferente para cada um, sendo que o jogador e o mestre devem discutir cada caso. Alguns exemplos:

Fúria: uma forma especial da desvantagem Fúria: além de sofrer os efeitos normais, você se transforma em fera até a luta terminar.

Lua Cheia: clássico. Você se transforma quando vê a lua e só retorna ao normal quando vê o sol (desenhos e fotografias também valem!).

Perto da Morte: você se transforma em fera quando está Perto da Morte.

Protegido Indefeso: você tem um Protegido, e se transforma quando ele está em perigo. Neste caso você não sofre o redutor normal de Habilidade.

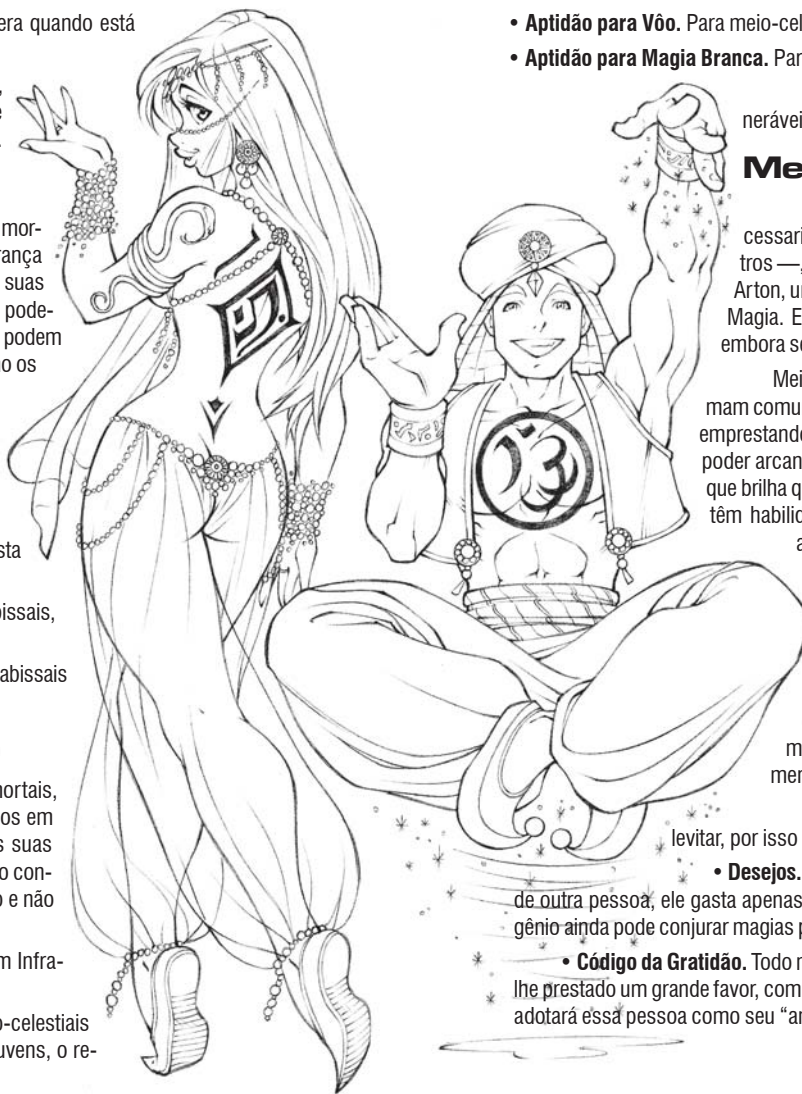
Meio-Abissal (2 pontos)

Resultado do envolvimento entre demônios e mortais, um meio-abissal carrega em seu sangue a herança maldita de seu pai ou mãe extraplanar, com todas as suas fraquezas, mas apenas uma pequena parte de seus poderes. Felizmente, eles são nativos deste mundo e não podem ser banidos ou aprisionados em outros planos como os demônios verdadeiros.

- **Sentidos Especiais:** todo meio-abissal tem Infravisão, Faro Aguçado e Ver o Invisível.
- **Armadura Extra: Fogo.** Meio-abissais são resistentes a dano por fogo.
- **Aptidão para Vôo.** Para meio-abissais, esta vantagem custa 1 ponto.
- **Aptidão para Magia Negra.** Para meio-abissais, esta vantagem custa 1 ponto.
- **Vulnerabilidade: Elétrico e Sônico.** Meio-abissais são vulneráveis à pureza da luz e vento.

Meio-Celestial (2 pontos)

Resultado do envolvimento entre anjos e mortais, um meio-celestial tem a nobreza e pureza dos anjos em seu sangue, mas de forma diluída, com todas as suas fraquezas e apenas uma fração de seus poderes. Ao contrário de um anjo verdadeiro, é nativo deste mundo e não pode ser banido ou aprisionado em outros planos.

- **Sentidos Especiais:** todo meio-celestial tem Infravisão, Visão Aguçada e Ver o Invisível.
- **Armadura Extra: Elétrico e Sônico.** Meio-celestiais são resistentes a estas energias originárias das nuvens, o relâmpago e o trovão.
- **Aptidão para Vôo.** Para meio-celestiais, esta vantagem custa 1 ponto.
- **Aptidão para Magia Branca.** Para meio-celestiais, esta vantagem custa 1 ponto.
- **Vulnerabilidade: Fogo.** Meio-celestiais são vulneráveis às chamas do inferno.

Meio-Gênio (4 pontos)

Filhos de humanos e seres mágicos — não necessariamente gênios, mas também fadas, ninfas e outros —, os meio-gênios proliferam no mundo mágico de Arton, um mundo abençoado por Wynna, a bela Deusa da Magia. Eles também podem existir no mundo moderno, embora sejam muito mais raros.

Meio-gênios não governam nenhuma nação, nem formam comunidades — apenas vivem em meio aos humanos, emprestando a esses "pobres desafortunados" seu extremo poder arcano. Trazem sempre uma grande tatuagem mágica que brilha quando usam seus poderes. Por sua ascendência, têm habilidades mágicas naturais e uma predisposição a ajudar aqueles em necessidade. São generosos, estão sempre ansiosos para prestar favores.

- **Arcano.** Meio-gênios têm grande afinidade com magia.
- **Armadura Extra.** Meio-gênios são resistentes a um elemento que depende de sua descendência. Existem meio-gênios da água (Químico), ar (Sônico), fogo (Fogo), terra (Esmagamento), luz (Elétrico) e trevas (Magia).
- **Aptidão para Vôo.** Muitos meio-gênios podem levitar, por isso pagam apenas 1 ponto por esta vantagem.
- **Desejos.** Quando um meio-gênio lança uma magia a pedido de outra pessoa, ele gasta apenas metade do custo em Pontos de Magia. O meio-gênio ainda pode conjurar magias pelo custo normal, sem ninguém pedir.
- **Código da Gratidão.** Todo meio-gênio sempre será grato a alguém que tenha lhe prestado um grande favor, como salvar sua vida ou libertá-lo de um cativeiro. Ele adotará essa pessoa como seu "amo".

Construtos

Você não nasceu; foi construído. Em mundos modernos, provavelmente será um robô ou andróide; em mundos medievais esta vantagem diz que você é um golem, uma estátua feita com materiais raros e animada através de magia.

• **Imunidades.** Construtos nunca precisam dormir, comer ou beber. São imunes a todos os venenos, doenças, magias que afetam a mente — geralmente magias da escola Elemental (espírito) — e quaisquer outras que só funcionem contra criaturas vivas.

• **Reparos.** Construtos nunca recuperam Pontos de Vida — nem com descanso, nem através de cura, magia, poções ou itens mágicos. Eles podem ser consertados por alguém que possua a perícia Máquinas: um teste bem-sucedido de Habilidade +1 restaura 1 PV em meia hora. Em caso de falha, uma nova tentativa vai consumir mais meia hora. A critério do mestre, o conserto pode levar 8 horas sem testes.

Construtos não podem ser ressuscitados, mas eles nunca morrem realmente: um construto que chegue a 0 PVs estará destruído, mas ainda pode ser consertado com a perícia Máquinas. Um construto não recebe Pontos de Experiência em uma aventura durante a qual tenha morrido.

• **Magia.** Construtos podem usar e recuperar Pontos de Magia de formas normais (com repouso ou itens), mas não podem adquirir Magia Branca, Elemental ou Negra. Apenas um meio-golem poderá fazê-lo (veja adiante).

Andróide (1 ponto)

Vem do grego "andros" (homem) e "óide" (criatura), e significa autômato (robô) de figura humanóide. Um andróide é um construto com aparência e comportamento humanos. É impossível saber a diferença sem um exame cuidadoso ou formas eletrônicas de detecção.

• **Aparência Humana.** Andróides normalmente têm boa aparência, para lidar melhor com pessoas. Um andróide de aparência desagradável, ou que possa ser prontamente identificado como não-humano, reduz o custo da vantagem única em 1 ponto.

• **Alma Humana.** Alguns andróides são tão perfeitos que chegam a ter emoções verdadeiras. Em certos casos, podem nem mesmo saber que são andróides, recebendo memórias falsas para acreditar que são humanos. Estes construtos podem ser normalmente afetados por magias e poderes que afetam a mente (Telepatia e magias da escola Elemental (espírito), reduzindo o custo total da vantagem única em 1 ponto.

Ciborgue (0 pontos)

Vem de "ciborg", abreviação de "organismo cibernético". Um ciborgue é um tipo de "meio-construto", uma combinação de homem e máquina, reunindo o melhor dos dois mundos. Eles são parte máquina, parte ser vivo.

Ciborgues podem ser máquinas com partes humanas, ou humanos com partes mecânicas. Essa diferença é importante: os primeiros têm cérebros eletrônicos, e os últimos têm cérebros humanos.

• **Construto Vivo.** Uma vez que têm partes orgânicas, ciborgues podem recuperar até metade de seus Pontos de Vida (arredondado para cima) com descanso ou cura normais, sem a necessidade de conserto. Isso quer dizer que metade de seus PVs são "orgânicos", e metade são "mecânicos". Você ainda é imune a magias que afetam apenas seres vivos.

• **Cérebro Orgânico.** Se você escolher esta opção, será normalmente afetado por magias e poderes que afetam seres vivos, e a vantagem única custará –1 ponto.

Golem (3 pontos)

Golens são criaturas mágicas artificiais, construídas por grandes magos, clérigos ou cientistas a partir de materiais diversos.

O uso de magia poderosa na fabricação destes construtos permite que apresentem uma impressionante variedade de tipos, formas e poderes. A maioria lembra grandes guerreiros em armaduras metálicas, mas com formas tão diferentes que nenhum humano poderia estar ali dentro. Outros são feitos de ossos, tornando-os parecidos com mortos-vivos. Alguns são de vidro ou cristal, enquanto outros ainda podem ser de madeira ou barro.

• **Imunidade.** Além das imunidades normais de um construto, golens são tremendamente resistentes a magia. Eles possuem Armadura Extra contra todas as magias que causam dano, e são automaticamente bem-sucedidos em testes de Resistência contra quaisquer outras magias.

• **Camuflagem.** Muitos golens são do tipo "estátua viva", feitos para se parecer com esculturas de metal, madeira ou pedra. Conseguem se fazer passar por esculturas comuns ou misturar-se ao ambiente, como gárgulas ou estátuas guardiãs de portais. Golens fazem testes de Furtividade como se tivessem uma perícia própria.

• **Monstruoso.** Uma vez revelados, golens são criaturas horríveis e assustadoras.

Mecha (0 pontos)

O mecha (pronuncia-se "meca") segue a estética dos robôs japoneses de mangá e anime. Parece pouco com uma pessoa, e muito com maquinaria pesada. São grandes e angulosos, os mais mecânicos entre os construtos.

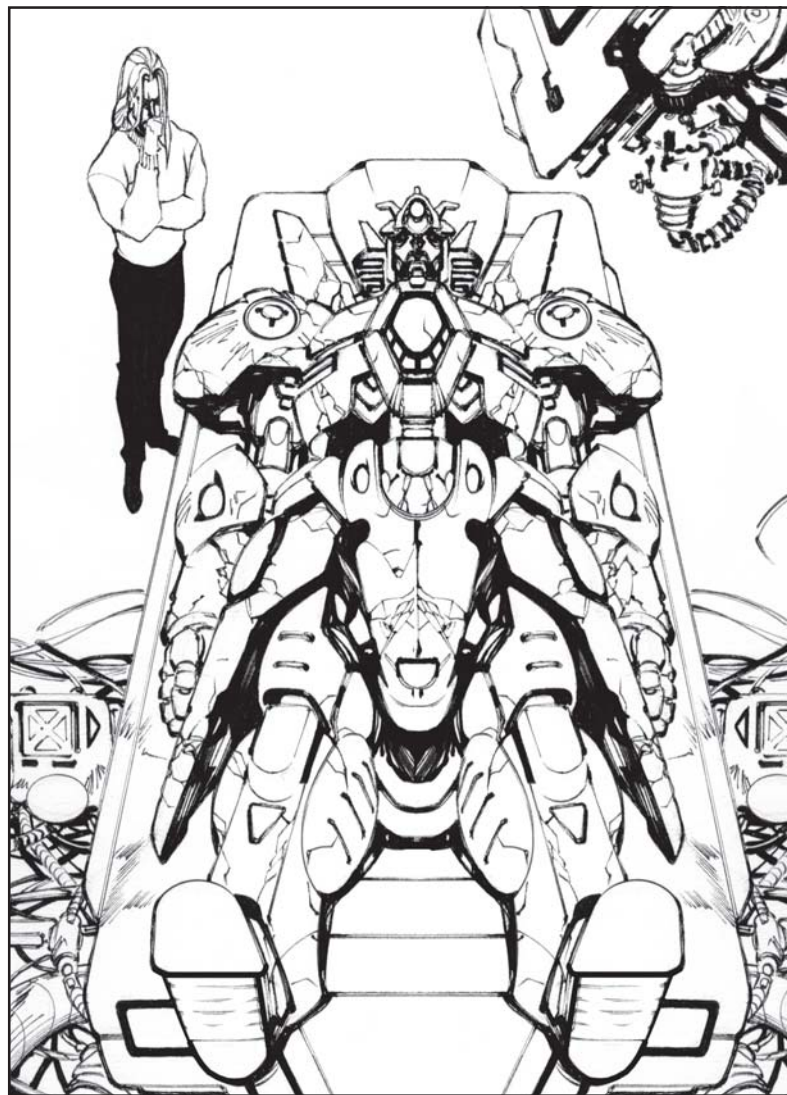
Qualquer mecha que pertence a um personagem jogador é, na verdade, um Aliado com esta vantagem única.

Mechas comuns têm tamanho humano ou maior, entre 2 e 3m de altura (mas aqueles de escalas diferentes podem ser gigantescos). Têm a cabeça pequena em proporção com o resto do corpo, reforçando a impressão de que são imensos. Muitos têm um visor no lugar dos olhos, ou nem mesmo têm rosto — a cabeça mais parece um capacete.

Ao contrário dos andróides, ciborgues e outros, mechas não são feitos para se adaptar à vida humana — são considerados simples ferramentas, instrumentos ou eletrodomésticos. Embora a maioria dos mechas tenha estrutura humanóide básica (cabeça, tronco, dois braços, duas pernas), é muito comum que tenham formas diferentes, dependendo de sua função. Um mecha de batalha pode possuir um canhão substituindo um braço, enquanto um mecha operário pode ter garras próprias para segurar e transportar cargas.

• **Aptidão para Forma Alternativa.** A estrutura mais "mecânica" dos mechas também permite que alguns destes robôs consigam mudar de uma configuração para outra — são os famosos transformers.

A combinação humanóide/veículo é mais comum, pois oferece a versatilidade humana e a mobilidade de um carro, moto, jato, nave ou outro veículo. Também existem as formas de animal (em versão mecanizada), estrutura imóvel (uma torre de vigília, antenas de comunicação, estação de batalha...), aparelho (pistola, rádio-gravador, fita-cassete...) e outras. Uns poucos possuem três ou até quatro formas diferentes. Um mecha paga apenas 1 ponto por esta vantagem.

• **Modelo Especial.** É comum que mechas sejam grandes demais para usar roupas, armas, veículos e outros utensílios destinados a humanos. No entanto, podem recomprar esta desvantagem por 1 ponto.

Meio-Golem (1 ponto)

Esta é a versão medieval mágica de um ciborgue — uma criatura viva que recebeu partes artificiais mágicas em subtituição a certas partes naturais. Sua maior vantagem sobre os demais construtos é a capacidade de usar magia.

• **Construto Vivo.** Meio-golens podem recuperar até metade de seus Pontos de Vida (arredondado para cima) com descanso ou cura normais, sem a necessidade de conserto. Metade de seus PVs são “orgânicos”, e metade são “mecânicos”.

• **Cérebro Orgânico.** Um meio-golem é normalmente afetado por magias e poderes que afetam seres vivos.

• **Magia.** Meio-golens ganham uma vantagem mágica (Magia Branca, Elemental ou Negra) à sua escolha.

• **Insano.** O processo de transformação em criatura artificial é algo horrível demais para suportar. Todo meio-golem tem uma insanidade de –1 ponto.

Nanomorfo (3 pontos)

Um nanomorfo é um construto feito de metal líquido. Não tem partes mecânicas: é formado por milhões e milhões de nanitas — robôs microscópicos que se prendem uns aos outros e agem coordenadamente. Isso permite ao construto assumir quase qualquer forma, exceto máquinas complexas como armas de fogo.

• **Doppleganger.** Por sua facilidade em mudar de forma e cor, um nanomorfo pode assumir a aparência de qualquer pessoa ou objeto que tenha mais ou menos o seu próprio tamanho (mas não pode copiar sua memória ou poderes especiais).

• **Adaptador.** Um nanomorfo pode modelar com suas mãos qualquer tipo de instrumento ou arma simples, como clavas, lâminas e peças pontiagudas. Para ataques baseados em Força, ele pode causar dano por esmagamento, corte ou perfuração, à sua escolha.

• **Membros Elásticos.** Um nanomorfo pode alongar seus braços ou tentáculos para atingir alvos distantes.

• **Bônus em Perícias.** Um nanomorfo pode criar ferramentas e instrumentos diversos com as mãos. Por isso recebe um bônus de +2 em testes de Habilidade ligados a Crime e Máquinas.

• **Regeneração.** Um nanomorfo não pode ser consertado, mas regenera 1 Ponto de Vida por rodada. Caso chegue a 0 PVs, leva 1dx10 minutos para recuperar 1 PV e então volta a regenerar normalmente. As únicas formas de realmente deter um nanomorfo são através de prisão (cativeiro, paralisia, congelamento...), dano contínuo (como ser mergulhado em um tanque de ácido ou metal derretido) ou colapso total (caso ele receba dano igual a dez vezes seus Pontos de Vida atuais, de *uma só vez)*.

• **Aptidão para Separação.** Nanomorfos pagam apenas 1 ponto por esta vantagem.

Robô Positrônico (–2 pontos)

O robô positrônico foi inventado pelo grande escritor de ficção científica Isaac Asimov. Ele tem forma humanóide, para usar instrumentos e veículos projetados para humanos. Tem aparência nitidamente metálica, em cromo ou alumínio, enquanto outros são quase humanos — mas sempre com algum detalhe óbvio para diferenciá-los, como os movimentos, olhos ou voz.

Em sociedades futuristas, onde robôs são criados para servir aos humanos, praticamente todos os construtos que convivem com pessoas pertencem a este tipo.

• **Código de Honra.** Todos os robôs positrônicos são programados com as Três Leis da Robótica, que são:

1ª Lei: jamais causar mal a um ser humano ou, por omissão, permitir que um ser humano sofra qualquer mal. Em mundos habitados por várias raças, esta lei pode ser extender a qualquer semi-humano, ou qualquer não-construto.

2ª Lei: sempre obedecer ordens de seres humanos, exceto quando essas ordens violam a 1ª Lei, ou qualquer outro Código de Honra que o robô possua.

3ª Lei: um robô deve proteger sua própria existência, desde que essa proteção não entre em conflito com a 1ª ou 2ª Leis, e nem com qualquer outro Código de Honra que o robô possua.

Mortos-Vivos

Nem todos encontram o descanso eterno. Alguns mortos ficam presos a este mundo.

Embora mortos-vivos possam ter pertencido a raças não-humanas quando em vida, eles perdem quaisquer poderes ou fraquezas raciais. Assim, um anão morto-vivo não tem quaisquer bônus ou benefícios da vantagem única Anão.

Magias e poderes que afetam youkai, também afetam mortos-vivos.

• **Imunidades.** Mortos-vivos nunca precisam dormir, comer ou beber. São imunes a todos os venenos, doenças, magias que afetam a mente — geralmente magias da escola Elemental (espírito) — e quaisquer outras que só funcionem contra criaturas vivas. Contudo, eles podem ser afetados por magias como Controle ou Esconjuro de Mortos-Vivos.

• **Infravisão.** Mortos-vivos enxergam no escuro.

• **Energia Negativa.** Mortos-vivos não podem ser curados com medicina, magias, poções ou outros itens mágicos de cura (usadas contra eles, essas coisas *causam* dano em vez de curar). Eles só recuperam Pontos de Vida com descanso, ou com a magia necromante Cura para os Mortos. Mortos-vivos nunca podem ser ressuscitados, exceto com um Desejo.

• **Devoção ou Dependência.** Todos os mortos-vivos têm um motivo forte que os mantêm presos a este mundo. Devoções comuns são servir ao mago que o invocou, ou vingar-se de alguém que o matou. A Dependência mais comum para eles é o vampirismo, mas existem também aqueles que sugam almas ou devoram cérebros. Elas são explicadas em cada caso.

Esqueleto (0 pontos)

Muitos esqueletos são simples amontoados de ossos que andam e lutam, os mais fracos entre os mortos-vivos. Quase nunca surgem naturalmente; costumam ser invocados por magos necromantes e clérigos (um ato considerado criminoso e maligno na maioria das culturas) para atuar como guardas e soldados.

Alguns poucos, no entanto, adquirem vontade própria, intelecto superior e equipam-se com armas e armaduras pesadas, tornando-se guerreiros temíveis. Esqueleto poderosos podem ser grandes heróis (e vilões ainda piores).

• **Invulnerabilidade: Frio.** Esqueletos não sentem frio.

• **Armadura Extra: Corte e Perfuração.** Não há mais carne para cortar ou perfurar.

• **Devoção.** Normalmente envolve seguir as ordens de seu invocador; esqueletos são obedientes a seus mestres.

• **Inculto.** Quase todos os esqueletos são silenciosos, totalmente mudos. Aqueles capazes de falar o fazem com uma voz estridente e arranhada (e recompram esta desvantagem).

• **Monstruoso.** Um esqueleto nunca pode se fazer passar por um ser humano, mesmo quando disfarçado.

Fantasma (5 pontos)

Fantasmas são mortos-vivos imateriais, espíritos descarnados. Quando surgem, geralmente é porque algum motivo poderoso e particular impede que tenham o descanso eterno.

Fantasmas podem se fazer passar perfeitamente por humanos vivos — exceto ao toque, é claro. Eles também revelam sua real natureza quando usam qualquer poder que consome Pontos de Magia; nesse momento se tornam translúcidos, semi-transparentes.

• **Incorpóreo.** Fantasmas são imunes a todas as formas de dano físico e energia. Eles sofrem dano apenas por magia, ou ataques realizados por um xamã ou outra criatura incorpórea. Da mesma forma, fantasmas não podem usar sua própria Força ou PdF para interagir com o mundo físico — podem tocar apenas xamãs e outros seres incorpóreos.

• **Imortal.** Quando destruídos, fantasmas ressurgem mais tarde no mesmo local onde morreram. Um fantasma nunca pode ser completamente destruído.

• **Pânico.** Fantasmas podem conjurar esta magia pelo custo normal em PMs.

• **Aptidão para Invisibilidade.** Para fantasmas, esta vantagem custa 1 ponto.

• **Aptidão para Possessão.** Para fantasmas, esta vantagem custa 1 ponto.

• **Devoção.** Um fantasma está preso a este mundo por amor, raiva, vingança ou razões que ele próprio não consegue entender, sempre envolvido em uma missão interminável.

Múmia (5 pontos)

Múmias são cadáveres embalsamados e preparados para resistir à passagem dos séculos. Rituais funerários garantem à sua alma uma viagem tranqüila ao Reino dos Mortos. Infelizmente, às vezes algum tipo de maldição impede que o espírito da múmia deixe este mundo.

Múmias podem usar um disfarce ilusório para se parecer com seres humanos (mas o disfarce se dissipa quando sofrem dano ou entram em combate). Múmias são inteligentes; as mais antigas, inclusive, podem ser magos ou clérigos poderosos.

• **Armadura Extra.** Múmias sofrem dano normal apenas por fogo e magia. Contra quaisquer outras formas de dano, sua Armadura é dobrada.

• **Podridão de Múmia.** Quando uma múmia é bem-sucedida em um ataque com suas garras (baseado em Força), além de sofrer dano normal, a vítima deve ter sucesso em um teste de Resistência. Se falhar, vai contrair uma doença pestilenta que provoca um redutor de –1 em todas as características. Essa doença é uma Maldição de –1 ponto para ser removida, e afeta apenas criaturas vivas. Criaturas com Resistência superior à Habilidade da múmia são imunes.

• **Pânico.** Múmias podem conjurar esta magia pelo custo normal em PMs.

• **Ambiente Especial.** Múmias têm problemas para afastar-se de sua própria tumba, sofrendo os efeitos normais desta desvantagem.

Vampiro (–1 ponto)

Provavelmente os mais temidos mortos-vivos, vampiros são também aqueles com habilidades mais variadas. Eles podem ser de origem mágica ou científica, surgindo através de maldições, contaminação por doenças raras, rituais demoníacos...

Vampiros podem se fazer passar por humanos (ou elfos, pois alguns têm orelhas pontudas) sem muita dificuldade, vivendo disfarçados em sociedade — embora muitos prefiram apenas se esconder em covis durante o dia e caçar à noite.

Dependência. O que define um vampiro é sua necessidade de sugar a vida dos vivos; todos eles dependem de alguma coisa rara, proibida ou monstruosa para continuar existindo. Sangue humano é a necessidade mais óbvia e comum, mas também existem aqueles que sugam almas ou devoram partes do corpo. Seja como for, um vampiro precisa matar um humano, semi-humano ou humanóide todos os dias, ou enfraquece até ser destruído.

Maldição. Vampiros sofrem dano quando expostos à luz do dia. Perdem 1 Ponto de Vida por turno até virarem cinzas. A perda se reduz a 1 PV por minuto em dias nublados ou quando usam roupas pesadas.

Cada vampiro é único, com uma combinação própria de poderes e fraquezas. O jogador pode comprar vantagens ou adquirir desvantagens entre as seguintes:

- **Forma de Névoa (1 ponto):** o vampiro pode se transformar em névoa. Nessa forma ele pode flutuar (Vôo com H1) e é incorpóreo (veja em Fantasma).
- **Formas Alternativas (1 ponto cada):** o vampiro pode se transformar em lobo-das-cavernas (F1, H2, R2, A1, PdF0, Faro e Audição Aguçados) ou morcego-gigante (F0, H3, R1, A0, PdF0, Vôo, Radar).
- **Imortal (1 ponto):** quando destruído, o vampiro ressurge após 2d noites em sua tumba ou algum outro lugar.
- **Invulnerabilidade (3 pontos):** o vampiro pode ser ferido apenas com fogo e magia.
- **Magia Negra (1 ponto):** para um vampiro, esta vantagem custa 1 ponto.
- **Monstruoso (–1 ponto):** o vampiro tem aparência repulsiva e não pode se fazer passar por um humano normal. Além disso, pelo tamanho de suas presas e aspecto de morcego, pode ser facilmente identificado como um vampiro.
- **Fobia (–1 ponto):** cheiro de alho, toque de água benta, e a presença de fogo ou qualquer símbolo religioso.
- **Vulnerabilidade: Químico (–1 ponto):** além de ter Armadura reduzida a zero contra ataques baseados em água (mesmo que não seja água benta), quando mergulhado em água corrente, o vampiro perde 1 PV por turno.

Zumbi (–2 pontos)

São considerados mortos-vivos “fracos” — embora alguns venham a conquistar grande poder pessoal, muitas vezes liderando sua própria horda. Eles podem ser invocados por magos ou sacerdotes, mas também costumam ocorrer por outros motivos; cemitérios amaldiçoados, acidentes com produtos químicos, drogas desenvolvidas por indústrias corruptas...

- **Dependência.** Zumbis podem parecer criaturas estúpidas e sem mente, mas isso nem sempre é verdade. Eles apenas se comportam como tal porque precisam satisfazer um apetite desesperado por carne humana: um zumbi precisa devorar um órgão humano vivo e fresco (um cérebro, um coração...) todos os dias, ou ficará cada vez mais fraco até se desfazer por completo.
- **Lentidão.** Zumbis sofrem redutor de H–2 em testes para ganhar a iniciativa e esquivar. Aqueles com Aceleração não sofrem essas restrições, mas também não recebem os benefícios normais da vantagem.
- **Inculto.** A maioria dos zumbis consegue apenas gemer de forma fantasmagórica. Zumbis capazes de falar devem recomprar esta desvantagem.
- **Monstruoso.** Por seu cheiro forte e aparência decrépita, zumbis não podem se fazer passar por seres humanos, exceto à distância. Alguns têm aspecto mais ou menos normal, ou podem gerar um disfarce ilusório (recomprando esta desvantagem).

Parte 5

Perícias

Nem sempre a Power-Bazuca resolve tudo. Nem sempre o problema é apenas reduzir a barra de energia do adversário. Sim, é estranho, mas é verdade!

3D&T é um jogo de RPG genérico. Embora seus temas principais sejam combates épicos contra monstros e torneios entre os melhores lutadores do mundo, ele pode acomodar qualquer gênero e cenário — fantasia medieval, horror, ficção científica e qualquer outro. Em alguns casos, contudo, os personagens podem precisar de um pouco mais de realismo.

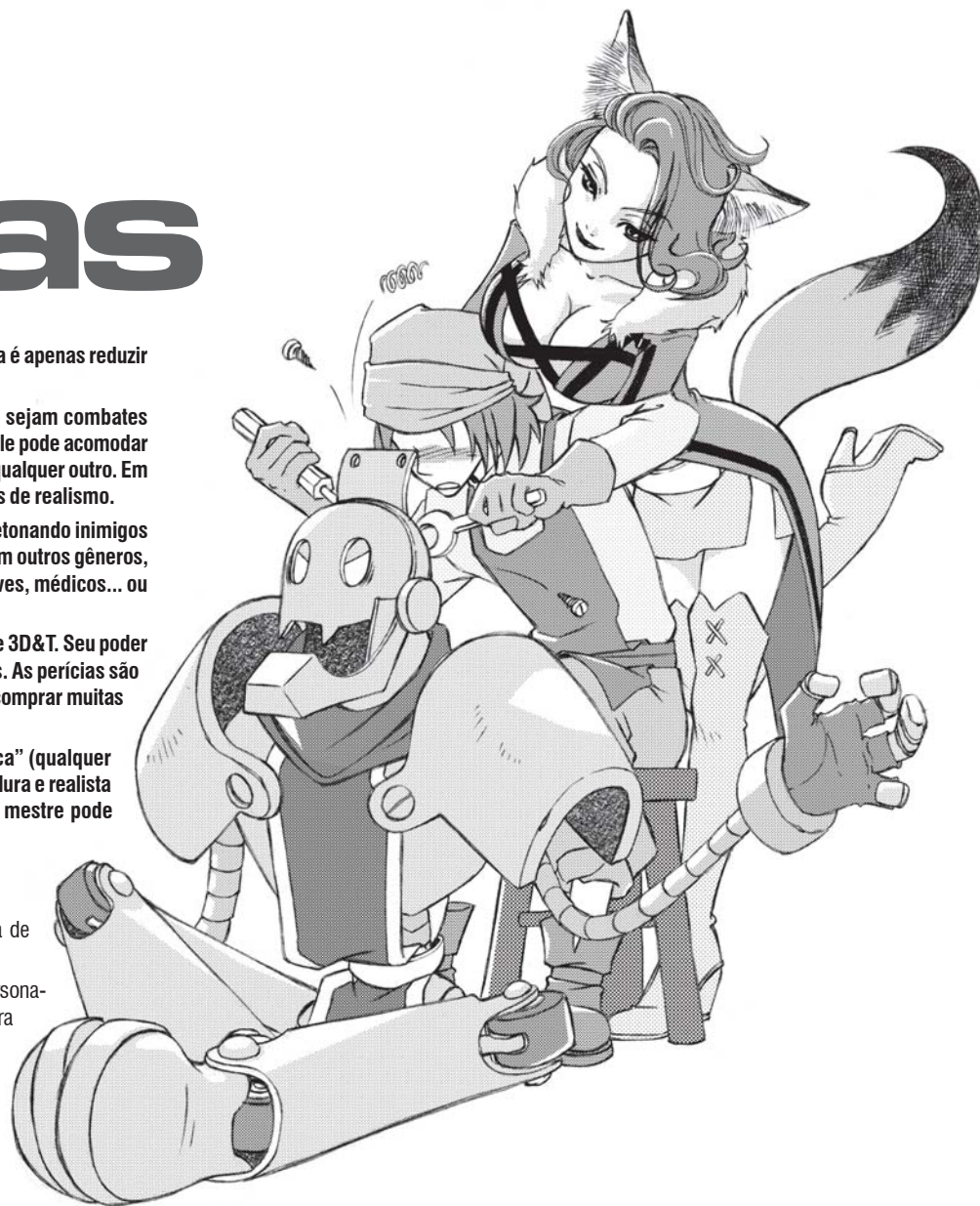
Perícias são parte desse realismo. Em aventuras do tipo "heróis detonando inimigos o dia todo" os personagens não precisam de outras habilidades — mas, em outros gêneros, aventureiros não sabem apenas lutar. Eles são cientistas, espiões, detetives, médicos... ou seja, possuem outras capacidades.

Lutar continua sendo a principal habilidade para um personagem de 3D&T. Seu poder de combate é definido por suas características, vantagens e desvantagens. As perícias são opcionais; nenhum personagem precisa tê-las. Mas você pode, se quiser, comprar muitas perícias, reduzindo seu poder de combate para poder fazer outras coisas.

As perícias podem ser usadas de uma forma mais "cinematográfica" (qualquer personagem pode ser um grande expert pagando poucos pontos); ou mais dura e realista (possuir muitos conhecimentos custará muitos pontos). Dessa forma o mestre pode controlar o realismo em sua campanha.

Como ser Perito?

As perícias são um tipo diferente de vantagem. Portanto, na Ficha de Personagem, elas são anotadas no espaço destinado às vantagens.

Cada perícia representa um grupo de conhecimentos, coisas que o personagem sabe fazer além de lutar. Não há perícias ligadas a armas e combate: embora algumas até possam ser usadas para atacar, elas não têm efeito sobre as estatísticas de combate normais do personagem. Nenhuma perícia vai, jamais, ter qualquer efeito sofre a Força de Ataque ou Força de Defesa.

Existem onze perícias: **Animais, Arte, Ciência, Crime, Esporte, Idiomas, Investigação, Máquinas, Medicina, Manipulação, Sobrevivência.** Na maioria dos mundos, qualquer habilidade ou conhecimento se encaixa em pelo menos um destes grupos.

Todas as perícias custam 2 pontos cada.

Perícias Completas

Quando escolhe possuir perícias, você tem duas alternativas. A primeira e mais simples é comprar a perícia completa por 2 pontos.

Comprar uma perícia completa é caro, mas torna você um grande entendido naquela área. Se você escolheu Máquinas, isso inclui *tudo* sobre dirigir, pilotar, operar, construir e consertar praticamente qualquer máquina, aparelho ou veículo. Se optou por Idiomas, será fluente em *todas* as principais línguas do mundo, e capaz de arranhar os idiomas mais exóticos. ("Hmmm... acho que é aramaico! Estou fora de forma, mas creio que significa...")

Esta é a opção mais épica, heróica, cinematográfica (como quase tudo em 3D&T). Histórias de horror, fantasia e super-heróis estão cheias de tipos assim. Compre a perícia Ciência e você terá alguém muito parecido com Reed Richards, Doutor Quest, Doc Brown ou a tartaruga ninja Donatello. Ter a perícia Animais torna você um Doutor Dollitle, Tarzã, Kazar e outros "amigos dos animais".

Especializações

Mas talvez você queira algo mais específico. Pode ser que você não queira conhecimentos totais sobre Máquinas. Talvez prefira ser um simples mecânico, ou piloto, ou programador de computadores — e não todas essas coisas juntas.

Esta é a opção mais realista. Em vez de comprar a perícia completa, você pode escolher para o personagem uma pequena área da perícia, uma especialização.

Por 1 ponto, você pode pegar três especializações quaisquer. É mais barato que comprar a perícia inteira (2 pontos), e as especializações escolhidas *não* precisam pertencer todas à mesma perícia. Você pode escolher aquelas que quiser.

Testes de Perícias

Muitas vezes você não precisa jogar dados para testar uma perícia — se tiver as ferramentas, instrumentos ou outros meios necessários, você sempre poderá contar com ela. Para quem conhece Sobrevivência, encontrar abrigo contra a chuva é coisa fácil. Contudo, diante de certas situações complicadas (como abrigar-se contra uma chuva de meteoros, talvez), o mestre pode exigir um teste de Habilidade.

Algumas situações podem ser tão simples, que mesmo um personagem sem a perícia necessária pode fazer um teste de Habilidade (embora suas chances de sucesso sejam bem menores). Por outro lado, em situações muito difíceis, apenas um personagem treinado tem chance de sucesso (você não pode fazer o teste se não tiver a perícia, mesmo que sua Habilidade seja muito alta).

Tarefas Fáceis: personagens com a perícia adequada não precisam de nenhum teste. Sem a perícia, um teste de Habilidade –1.

Tarefas Médias: personagens com a perícia adequada fazem um teste de Habilidade +1. Sem ela, um teste de Habilidade –3.

Tarefas Difíceis: personagens com a perícia adequada fazem um teste de Habilidade –2. Sem a perícia, não são permitidos testes.

LISTA DE PERÍCIAS

Você verá a seguir explicações sobre cada perícia, e também uma lista de especializações possíveis. Se você compra a perícia completa por 2 pontos, isso já inclui *todas* as especializações.

Note que, às vezes, uma mesma especialização pode aparecer em duas ou mais perícias ao mesmo tempo: Rastreio aparece em Crime, Investigação e Sobrevivência; e Veterinária está em Animais e Medicina. Em termos de jogo, nada disso faz diferença — um personagem que sabe pescar pode fazê-lo por esporte ou para sobreviver.

Animais

Você sabe cuidar de animais e tratar de seus ferimentos, evitar animais perigosos, e até domar animais selvagens (mas se deseja ter um animal treinado, vai precisar também da vantagem Aliado). Em mundos de fantasia, esta perícia também permite falar a língua dos animais. A critério do mestre, a perícia também pode se aplicar a monstros e outras criaturas fantásticas.

Doma: você sabe domar animais selvagens.

Montaria: você sabe montar cavalos e outros animais de montaria, como elefantes e camelos.

Tratamento: você sabe alimentar e cuidar de animais. Pode também perceber se um animal está doente.

Treinamento: você sabe treinar animais domésticos para fazer truques simples, como andar, parar, sentar, guardar e atacar.

Veterinária: você pode fazer diagnósticos, prestar primeiros socorros e fazer cirurgias em animais. Funciona como Medicina, mas apenas para animais.

Arte

Você tem sensibilidade e talento para artes. Sabe cantar, dançar, desenhar, pintar, fazer esculturas, tocar instrumentos musicais...

Atuação: você é um ator. Pode simular emoções que não está sentindo.

Falsificação: você sabe criar cópias de cartas, documentos, obras de arte e outros objetos, e também reconhecer peças falsificadas.

Fotografia: você sabe tirar fotos profissionais e, se tiver acesso a um laboratório, revelar fotos.

Instrumentos Musicais: você sabe tocar instrumentos musicais de vários tipos.

Prestidigitação: você pode fazer truques com pequenos objetos, fazendo sumir moedas, lenços e cartas de baralho como se fosse mágica.

Redação: você sabe produzir textos profissionais: relatórios, poesias, romances, reportagens, cartas de amor...

Outras Especializações: Canto, Culinária, Dança, Desenho, Escultura, Pintura, Joalheria...

Ciência

Você tem grandes conhecimentos sobre ciências em geral, incluindo os mais obscuros.

Astronomia: você sabe reconhecer estrelas e constelações, ler mapas estelares e saber se existem planetas à volta de uma estrela.

Biologia: você sabe tudo sobre plantas e animais. Sabe dizer quais são comestíveis, venenosos, medicinais...

Ciências Proibidas: você conhece coisas que não deveria: ocultismo, ufologia...

Geografia: você sabe fazer mapas e reconhecer lugares através da paisagem.

História: você sabe sobre os fatos notáveis ocorridos na história da humanidade.

Meteorologia: você sabe prever o clima nos dias ou horas seguintes.

Psicologia: você conhece a mente humana e, se tiver informações suficientes, pode prever o comportamento de uma pessoa ou grupo de pessoas.

Outras Especializações: Antropologia, Arqueologia, Criminalística, Ecologia, Genética, Literatura, Metalografia, Química...

Crime

Você é um ladrão, espião, falsário, arrombador ou outro tipo de criminoso. Consulte o mestre para saber se esta perícia está disponível para personagens jogadores.

Armadilhas: você sabe construir, armas e desarmar armadilhas, explosivos e aparelhos de detecção.

Arrombamento: você sabe como forçar portas e abrir fechaduras trancadas.

Criptografia: você sabe criar e decifrar mensagens secretas.

Disfarce: você sabe se parecer com outra pessoa, ou apenas ocultar a própria aparência.

Falsificação: você sabe criar cópias de cartas, documentos, obras de arte e outros objetos — e também reconhecer peças falsificadas.

Furtividade: você sabe se esconder e também mover-se em silêncio e sem ser visto.

Efeitos de Vantagens e Desvantagens

Algumas vantagens e desvantagens podem afetar testes de perícias. Eis alguns exemplos (o mestre pode pensar em outros):

Aparência Inofensiva: +1 em Lábia e Sedução; –2 em Interrogatório e Intimidação.

Arena, Ambiente Especial: +2 em Sobrevivência no local escolhido.

Código de Honra dos Cavalheiros: +1 em Sedução.

Código de Honra da Honestidade: –2 em Manipulação.

Boa Fama: +1 em Lábia e Sedução; –2 em Interrogatório e Intimidação.

Genialidade: +2 em todas as perícias.

Inculto: –3 em todas as perícias, exceto Animais, Esportes e Sobrevivência.

Insano: –2 em Manipulação.

Má Fama: +1 em Interrogatório e Intimidação; –1 em Lábia e Sedução.

Monstruoso: +1 em Interrogatório e Intimidação; –2 em Lábia e Sedução.

Intimidação: Você convence as pessoas usando ameaças e coação.

Punga: você sabe bater carteiras.

Rastreio: você sabe seguir pistas e pegadas.

Esporte

Você sabe praticar vários tipos de esportes, e conhece suas regras. Esta perícia não afeta seu desempenho em combate, mesmo quando se trata de esportes como artes marciais, boxe, arquearia...

Acrobacia: você pode equilibrar-se em pequenas superfícies, andar sobre cordas, fazer malabarismo, etc.

Alpinismo: você sabe escalar montanhas, subir em muros altos, árvores e até edifícios.

Arquearia: você sabe usar arco e flecha.

Corrida: você é um corredor de curta e longa distância.

Jogos: você conhece muitos jogos, como cartas, jogos de tabuleiro, videogames, RPGs...

Mergulho: você sabe usar equipamento de mergulho.

Natação: você sabe... bem, nadar.

Pilotagem: você sabe pilotar aeronaves, barcos e veí-culos de competição como carros de corrida, barcos, helicópteros e aviões.

Outras Especializações: Arremesso, Artes Marciais, Boxe, Caça, Parkour, Pesca, Paraquedismo, Salto...

Idiomas

Você é um poliglota. Conhece os principais idiomas usados no mundo, e pode aprender com facilidade outras línguas, mesmo as mais obscuras — até idiomas de outros planetas. Se você não possui esta perícia, saberá falar apenas a língua mais comum no local da campanha e, caso pertença a alguma raça não-humana, sua língua nativa. Cada idioma conta como uma especialização separada. Personagens com esta perícia não precisam de testes para aprender novas magias.

Código Morse: você sabe transmitir e receber mensagens compostas de pontos e traços.

Criptografia: você sabe criar e decifrar mensagens secretas.

Leitura Labial: você sabe descobrir o que alguém está dizendo observando os movimentos de sua boca.

Linguagem de Sinais: você pode se comunicar sem som, com gestos.

Outras Especializações: Inglês, Francês, Italiano, Alemão, Espanhol e demais idiomas.

Investigação

Você é um policial, detetive ou agente secreto, e conhece técnicas de investigação. Sabe seguir pegadas, procurar impressões digitais, usar disfarces, instalar explosivos, decifrar códigos secretos, destrancar fechaduras e desarmar armadilhas.

Armadilhas: você sabe construir, armar e desarmar armadilhas, explosivos e aparelhos de detecção.

Arrombamento: você sabe como forçar portas e abrir fechaduras trancadas.

Criptografia: você sabe produzir e decifrar mensagens secretas.

Disfarce: você sabe se parecer com outra pessoa, ou ocultar a própria aparência.

Falsificação: você sabe criar cópias de cartas, documentos, obras de arte e outros objetos — e também reconhecer peças falsificadas.

Furtividade: você sabe se esconder e também mover-se em silêncio e sem ser visto.

Interrogatório: com perguntas habilidosas e muita pressão emocional, você pode conseguir de uma pessoa aquilo que deseja.

Intimidação: Você convence as pessoas usando ameaças e coação.

Rastreio: você sabe seguir pistas e pegadas.

Máquinas

Você é bom com máquinas, veículos e computadores. Sabe operar, pilotar, dirigir, construir e consertar qualquer coisa, se tiver as peças e ferramentas certas.

Armadilhas: você sabe construir, armar e desarmar armadilhas, explosivos e aparelhos de detecção.

Computação: você sabe operar computadores, navegar na Internet, quebrar senhas e penetrar em sistemas protegidos.

Condução: você sabe dirigir veículos terrestres como carros, ônibus, motos...

Eletrônica: você sabe consertar (mas não construir) aparelhos eletrônicos como telefones, rádios e computadores.

Engenharia: você sabe construir (mas não consertar) máquinas, veículos, armas e aparelhos eletrônicos.

Mecânica: você sabe consertar (mas não construir) máquinas, veículos e armas. Consertar um construto é uma tarefa Média (teste de Habilidade +1) e restaura 1 PV em meia hora. Em caso de falha, uma nova tentativa leva mais hora. A critério do mestre, pode-se restaurar todos os PVs de um mecha em 8 horas, sem testes.

Pilotagem: você sabe pilotar aeronaves, barcos e veículos de competição como carros de corrida, barcos, helicópteros e aviões. Você pode usar a manobra comando de Aliados (veja em "Combate") para controlar qualquer máquina que não tenha vontade própria, e não esteja sendo controlada por outra pessoa.

Manipulação

Você sabe obter favores de outras pessoas por meios diversos, através de truques, engodos ou ameaças.

Hipnose: você pode afetar a mente de uma pessoa e torná-la mais fácil de manipular.

Interrogatório: com perguntas habilidosas e muita pressão emocional, você pode conseguir de alguém o que deseja.

Lábia: Como Intimidação, mas usa bajulação e conversa mole em vez de ameaças.

Intimidação: Você convence as pessoas usando ameaças e coação.

Sedução: você sabe fingir sentimentos românticos com relação à vítima.

Medicina

Você sabe dizer que tipo de doença um paciente tem, como curá-la, e também pode fazer cirurgias. Quando alguém precisa de cuidados médicos, você pode providenciar.

Cirurgia: você sabe tratar de doenças e ferimentos internos. Restaurar 1 PV é uma tarefa Média, mas é permitido apenas um teste por dia para cada paciente.

Diagnose: você sabe dizer se uma pessoa está doente, reconhecer a doença e determinar a maneira de curá-la.

Primeiros Socorros: você sabe fazer curativos, reduzir fraturas, deter sangramentos e outras coisas que se deve fazer — ou *não* fazer — em caso de acidentes com vítimas. Primeiros Socorros pode ajudar na recuperação de personagens que estejam com 0 PVs, dependendo da gravidade de seus ferimentos. Veja em "Testes de Morte".

Psiquiatria: você sabe lidar com traumas e doenças mentais. Quando um personagem Insano falha em seu teste para resistir à loucura, você pode tentar ajudá-lo a superar a crise como uma tarefa Difícil (mas não poderá curá-lo totalmente de sua insanidade).

Veterinária: você pode fazer diagnósticos, prestar primeiros socorros e fazer cirurgias em animais.

Sobrevivência

Você consegue sobreviver em lugares selvagens. Sabe caçar, pescar, seguir pistas e encontrar comida e abrigo para você e seus amigos. Cada tipo de região conta como uma especialização.

Alpinismo: você sabe escalar em montanhas, subir em muros altos, árvores e até edifícios.

Armadilhas: você sabe construir, armas e desarmar armadilhas, explosivos e aparelhos de detecção.

Arquearia: você sabe usar arco e flecha.

Furtividade: você sabe se esconder e também mover-se em silêncio e sem ser visto.

Meteorologia: você sabe prever o clima nos dias ou horas seguintes.

Navegação: você sabe dizer onde está e em que direção deve seguir.

Pesca: você sabe pegar peixes e outros animais aquáticos com linha e anzol, rede ou arpão.

Rastreio: você sabe seguir pistas e pegadas.

Outras Especializações: mesmas da vantagem Arena.

Parte 6

Combate

Um RPG pode ter muitas ou poucas regras. Depende dos jogadores e do mestre. Usar mais regras torna o jogo mais rico e complexo. Usar menos torna tudo mais fácil e rápido. Não há modo certo ou errado — cada grupo joga como quiser. No entanto, é preciso que todos concordem com as regras utilizadas.

3D&T tem poucas regras, se comparado a outros jogos de RPG. Elas são explicadas neste capítulo. Quase todas as outras regras são inventadas pelo mestre quando necessárias. Sempre que uma situação diferente aparece, ele inventa uma regra nova para ela.

Dados

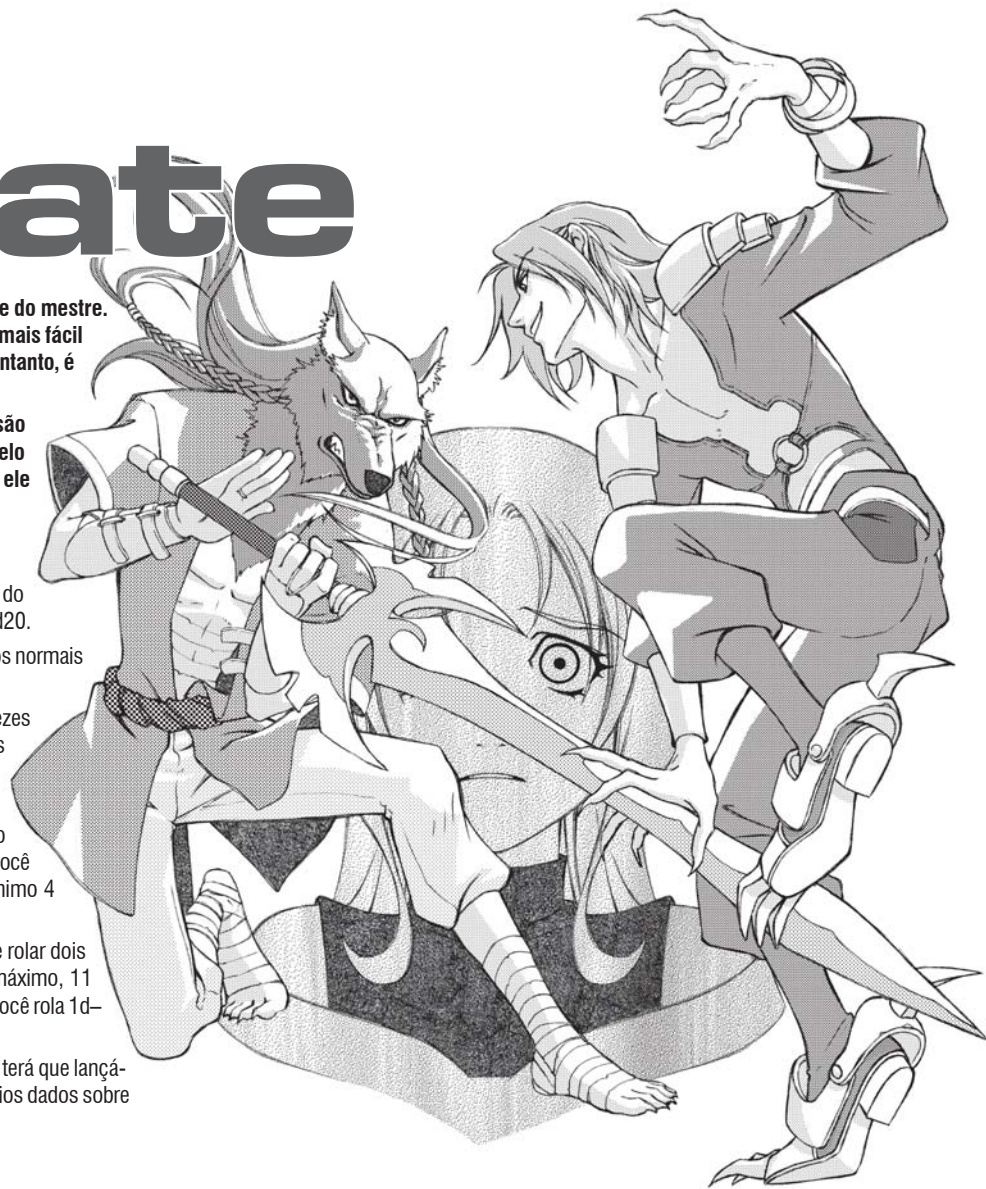
Muitos jogos de RPG usam dados especiais, multifacetados, diferentes do dado comum que conhecemos. Eles são chamados de d4, d8, d10, d12 e até d20.

Você não precisa se preocupar com isso, porque 3D&T usa apenas dados normais de seis lados, ou d6. Vamos chamá-lo simplesmente de "d".

Quando aparece um número antes do "d", ele indica a quantidade de vezes que o dado deve ser jogado. Então, "3d" significa que você deve rolar o dado três vezes (ou rolar três dados) e somar os números obtidos. Os resultados possíveis em uma rolagem de 3d variam de 3 (1+1+1) a 18 (6+6+6).

Quando aparece um número depois do "d", ele virá sempre acompanhado de um sinal aritmético "+" ou "–". Digamos que seja 1d+3. Isso quer dizer que você deve rolar um dado e somar 3 ao resultado. Neste caso vai conseguir no mínimo 4 (1+3) e no máximo 9 (6+3).

O mesmo vale para subtrações. Quando você vê algo como 2d–1, deve rolar dois dados e subtrair 1 do resultado. Neste caso, o mínimo será 1 (1+1–1) e o máximo, 11 (6+6–1). Mas atenção, uma rolagem *nunca* resulta em menos de 1. Então, se você rola 1d–3 e tira um 2 no dado, o resultado será 1 (e não –1).

Apenas um dado é necessário para jogar 3D&T, mas muitas vezes você terá que lançá-lo várias vezes, ou passá-lo para outros jogadores o tempo todo. O ideal é ter vários dados sobre a mesa, de preferência um para cada jogador.

Testes

Em certas situações, geralmente quando o jogador diz que seu personagem vai fazer algo perigoso ou dramático, o mestre pode exigir um teste. Qualquer coisa pode ser testada: abrir uma porta trancada, saltar sobre um desfiladeiro, encontrar uma informação em um computador... até dar um passo — se for um passo perigoso!

Ao fazer o teste, o jogador lança um dado e compara o resultado ao valor da característica correspondente (Força, Habilidade, Resistência, Armadura ou Poder de Fogo). Um resultado igual ou menor indica sucesso naquela ação, e um resultado maior indica fracasso. Um resultado 6 será *sempre* uma falha. O mestre define qual característica será testada, de acordo com o tipo de ação sendo executada

Das cinco características, aquela que exige testes mais freqüentemente é Habilidade. A segunda mais testada é Resistência. Testes de Força, Armadura e Poder de Fogo são raros.

Bônus e Penalidades: o mestre pode dizer que uma tarefa é mais fácil ou difícil que o normal (uma mosca é mais difícil de acertar do que uma parede, por exemplo). Então, em vez de testar uma característica normalmente, o jogador ganha um bônus ou sofre uma penalidade em sua jogada: se um personagem tem Força 3 e recebe do mestre um bônus de +2 em um teste

de Força, vai precisar de um resultado 5 ou menos no dado (3+2=5); por outro lado, se ele tem Habilidade 4 e recebe uma penalidade de –3, só terá sucesso na jogada se tirar 1 (4–3=1).

Normalmente o mestre aplica bônus ou penalidades em testes de características ou perícias; em alguns casos, contudo, ele pode aplicá-los também em testes de combate.

Turno ou Rodada

As aventuras de RPG acontecem na imaginação, e na imaginação o tempo corre de forma diferente; em um jogo de RPG, um ano pode passar em um segundo!

Em 3D&T, como na maioria dos RPGs, o modo mais importante de medir a passagem do tempo é o turno — ou rodada. O turno é "a sua vez" de jogar, uma medida de tempo para saber como as coisas acontecem no mundo do jogo.

Um turno é uma medida imaginária, não tem um valor exato em tempo real: um segundo (quase sempre em situações de combate), dez segundos, um minuto... não faz diferença. O importante é que um turno começa na iniciativa do primeiro personagem que age, e termina depois da iniciativa do último personagem.

Na sua iniciativa, cada personagem pode executar uma ação e um movimento.

• **Ação.** Atacar e lançar uma magia são exemplos de ações. Usar uma vantagem que consome PMS não é uma ação, a menos que seja parte de um ataque (como um Ataque Especial). Algumas vantagens e manobras, como Ataque Múltiplo ou Tiro Múltiplo, permitem fazer vários ataques com uma só ação — mas não executar várias ações. Você não pode usar estas vantagens para lançar várias magias, por exemplo.

• **Movimento.** Um movimento é quase qualquer coisa que não seja atacar ou usar magia. Em um turno você pode mover-se em velocidade máxima (veja adiante) e também executar uma ação. Você pode fazer isso na ordem que quiser (mover-se e agir, ou agir e mover-se).

Você pode mover-se duas vezes (o dobro de sua velocidade máxima) e não realizar nenhuma ação. Mas *não* pode fazer o contrário (ficar imóvel e fazer duas ações).

Certas ações não agressivas podem ser executadas como se fossem movimentos. Trocar de arma; beber uma poção; jogar algo para um aliado pegar; abrir ou fechar uma porta; entrar ou sair de um veículo... o mestre decide quais ações podem ser movimentos.

A vantagem Aceleração oferece um movimento (*não* uma ação) extra por turno. Neste caso você pode mover-se duas vezes e agir, ou então mover-se três vezes.

• **Esquiva.** Uma esquiva não é uma ação e nem um movimento, mas sim uma reação. Você a executa em resposta a outro evento (normalmente um ataque inimigo). Certas vantagens defensivas, como Deflexão e Reflexão, são consideradas esquivas.

Você não precisa esperar sua vez para uma esquiva — este é o único tipo de ação que você pode executar na iniciativa de outro personagem. No entanto, o número máximo de esquivas que você pode tentar em um turno é igual à sua Habilidade.

• **Turno inteiro.** Certas vantagens, manobras e magias, como Alquimista, Energia Extra e Poder Oculto, exigem um turno inteiro (às vezes mais). Você começa na sua iniciativa e, durante esse tempo, não pode realizar nenhuma ação ou movimento até sua iniciativa chegar outra vez.

• **Ações muito simples.** Certas ações são muito fáceis, quase automáticas, como deixar cair um objeto que se esteja segurando. Você pode fazer isso e ainda agir e mover-se na mesma rodada.

Movimento

Velocidade normal. A velocidade de passo normal para um personagem é igual a Hx10km/h ou Rx10km/h, aquele que for menor. Um personagem pode viajar até 6 horas nessa velocidade sem se cansar. Após essas 6 horas, deve fazer um teste de Resistência com penalidade cumulativa de –1 para cada hora extra de viagem. Em caso de falha, precisa parar para descansar pelo menos uma hora.

Personagens com H0 ou R0 viajam a 5km/h.

Velocidade máxima. Em situações de combate, todos os personagens se movem com a uma velocidade igual a Habilidade x 10 metros por turno. Os bônus oferecidos por vantagens como Aceleração (H+1) e Teleporte (H+2) aumentam essa velocidade.

Um personagem pode correr até meia hora nessa velocidade sem se cansar. Após esses 30min, deve fazer um teste de Resistência com penalidade cumulativa de –1 para cada meia hora extra de corrida. Em caso de falha, cai exausto por 1d horas.

Personagens com H0 têm velocidade máxima de 5 metros por turno.

Nadando. Metade da velocidade normal (ou máxima). H+1 se tiver perícias adequadas (Esporte, Sobrevivência ou a especialização Natação). Anfíbios nadam com velocidade normal (ou máxima).

Escalando. Um quarto da velocidade normal. H+1 se tiver perícias adequadas (Esporte, Sobrevivência ou a especialização Alpinismo).

Voando. Personagens capazes de voar movem-se duas vezes mais que em terra, em velocidade normal ou máxima.

Caindo: 1d de dano para cada 10m de queda. Nenhuma queda causa mais de 5d de dano.

Personagens incansáveis. Construtos e mortos-vivos não precisam de descanso por estar em movimento. Sua velocidade não é limitada pela Resistência, apenas pela Habilidade. Eles também não fazem testes de Resistência para continuar seguindo sem descansar.

Privações

Respiração. O tempo máximo que se pode prender a respiração é igual a Rx5 minutos, em repouso ou velocidade normal; ou um turno por ponto de Resistência quando em combate ou realizando grande esforço físico. Esgotado esse tempo, começa a perder 1 PV por turno até a morte. Construtos e mortos-vivos não precisam respirar.

Fome e Sede. O tempo máximo que se pode ficar sem comer e/ou beber é igual à sua Resistência, em dias. Esgotado esse tempo, sua Resistência cai 1 ponto por dia (seus PVs e PMs caem na mesma proporção). Se chegar a 0 PVs e não comer ou beber, morrerá no dia seguinte. Construtos e mortos-vivos não precisam comer ou beber.

Sono. Um personagem que precise dormir pode ficar acordado durante até Rx12 horas. Após esse tempo, deve fazer um teste de Resistência com penalidade cumulativa de –1 para cada hora extra. Em caso de falha, cai no sono durante 2d horas. Para testes de sono, personagens com R0 contam como se tivessem R1. Construtos e mortos-vivos não... ah, você já sabe.

COMBATE

Combate é a parte mais importante deste jogo — afinal, estamos falando de aventuras que comportam heróis de mangá, anime e games! Em 3D&T, como em todos os outros RPGs, combates são decididos através de uma série de testes: os combatentes jogam dados e, de acordo com os resultados, conseguem provocar mais ou menos dano no oponente.

Obviamente, quanto mais altas as características de um personagem, maiores suas chances de vencer. Isso não significa que seja impossível para um herói fraco vencer uma luta. Será apenas mais difícil.

Embora personagens jogadores possam lutar entre si, a maioria dos combates vai ocorrer entre os aventureiros e os inimigos colocados no jogo pelo mestre. Neste caso, cada jogador rola os dados por seu personagem e o mestre rola pelos inimigos. O mestre pode fazer suas rolagens em segredo, atrás de um escudo — mas também pode fazê-las abertamente, se quiser.

Turno de Combate

Passo 1 • Iniciativa: cada combatente rola um dado e acrescenta ao resultado sua Habilidade. Inclua +1 por Aceleração ou +2 por Teleporte (não cumulativos), quando houver. Combatentes com iniciativa mais alta agem primeiro. Em caso de empate, combatentes com Habilidade mais alta agem primeiro. Se mesmo assim houver empate, os combatentes agem ao mesmo tempo. Este teste é feito apenas uma vez, no primeiro turno do combate: o valor de iniciativa é mantido até o final da luta.

Passo 2 • Força de Ataque (FA): os personagens escolhem seus alvos e fazem seus ataques ou manobras, cada um em sua iniciativa. A Força de Ataque de cada um será igual a H+F+1d (para ataques corpo-a-corpo) ou H+PdF+1d (para ataques à longa distância), à escolha do jogador. Essa escolha deve ser feita antes da rolagem.

Exemplo: um combatente com H4, F3 e PdF1 rola um dado e consegue um 2. Ele terá uma Força de Ataque 9 (4+3+2) para atacar corpo-a-corpo e FA 7 (4+1+2) para atacar à distância.

Passo 3 • Força de Defesa (FD): a Força de Defesa da vítima será igual a H+A+1d. Subtraia esse valor da FA do atacante. O resultado final será a quantidade de Pontos de Vida perdidos pela vítima.

Exemplo: um atacante com H2 e F3 rola um dado, consegue um 5 e ataca com FA 10. Seu alvo tem H2, A1 e rola um 3, defendendo-se com FD 6. 10–6=4. A vítima perde 4 PVs por este ataque.

Caso a FD final do alvo seja igual ou superior à FA final do atacante, nenhum dano é provocado.

As únicas regras realmente necessárias para realizar um combate em 3D&T estão no quadro Turno de Combate. Todas as outras regras apresentadas neste capítulo são opcionais — ou seja, o mestre as permitirá apenas se quiser. Elas servem para tornar o jogo mais adequado a certos gêneros ou aventuras, fazendo-o mais prático, mais realista ou mais heróico.

Usar mais regras torna o combate mais real, mas também mais demorado, exigindo mais cálculos e mais rolagens de dados; poucas regras fazem um combate mais rápido e ágil, mas pobre em detalhes. A decisão cabe a cada mestre ou grupo — os jogadores também podem opinar sobre o uso de regras opcionais.

Uma vez que as regras tenham sido escolhidas, elas devem ser fielmente empregadas em *todos* os combates da aventura.

Esquiva

Quando um personagem recebe um ataque ele pode, no mesmo instante (antes de rolar sua Força de Defesa), tentar se esquivar.

A esquiva é conseguida com um teste bem-sucedido de Habilidade. Esse teste sofre um penalidade igual à Habilidade do atacante. Por exemplo, H–2 se o atacante tem H2.

Muitas vezes a esquiva será impossível. Por exemplo, uma vítima com H2 (e sem nenhum bônus) nunca poderá se esquivar de um atacante com H2 ou maior. Neste caso, a vítima simplesmente não faz o teste.

Caso um mesmo personagem receba vários ataques simultâneos, o número máximo de esquivas que ele pode tentar no turno (até sua próxima iniciativa) é igual à sua Habilidade. Então, um personagem com H3 pode fazer até três tentativas, sejam bem-sucedidas ou não.

Atenção: cada ataque recebido só permite uma tentativa. Depois de fracassar uma vez, você não pode fazer novas tentativas de esquiva para um mesmo ataque — apenas para outros ataques.

O teste de Habilidade para a esquiva recebe um bônus de +1 por Aceleração ou +2 por Teleporte, se você tiver uma dessas vantagens. Esses bônus não são cumulativos.

Personagens cegos, ou na escuridão, ou que por algum outro motivo não possam enxergar de onde vem um ataque, sofrem uma penalidade de –3 em esquivas (ou apenas –1 se tiverem Audição Aguçada ou Radar).

Acerto Crítico

Ao rolar o dado para determinar sua Força de Ataque ou Força de Defesa, caso você consiga um resultado 6, este terá sido um acerto crítico.

Dobre sua Força ou PdF para a FA, ou Armadura para a FD.

Exemplo 1: um atacante com F4 e H2 rola um 6, conseguindo um crítico. Sua FA final será 8 (por F4x2) +2 (por H2) +6 (pela rolagem do dado), total FA 16.

Exemplo 2: após sofrer um ataque, uma vítima com A3 e H5 rola 6, um crítico. Sua FD final será 6 (por A3x2) +5 (por H5) +6 (pela rolagem do dado), total FA 17.

Caso sua Força, Armadura ou Poder de Fogo esteja sob efeito de algum bônus ou penalidade (como F+2 por Ataque Especial, ou A–1 por Assombrado), este também será incluído. No entanto, bônus ou penalidades de Habilidade (como H+2 por Arena) não são dobrados por um crítico.

Caso sua Força, Armadura ou PdF já tenha sido dobrado por qualquer razão (como Tiro Carregável ou Armadura Extra), neste caso você deve triplicar o valor (*não* quadruplicar).

Alvo Indefeso

A Força de Defesa de um alvo é o resultado da soma de sua Habilidade (sua capacidade de bloqueios e defesas ativas, aquelas que ele usa de propósito) e Armadura (suas defesas passivas, aquelas que funcionam mesmo sem ele querer).

Às vezes um personagem não tem como se defender ativamente: por exemplo, se estiver amarrado, paralisado, pendurado à beira de um penhasco, dormindo, desmaiado, ou apenas surpreso. Nestes casos ele será considerado indefeso. Sua Habilidade não é levada em conta para calcular a FD, e ele também não pode rolar 1d; sua única FD será apenas pela Armadura.

Claro que isso reduz dramaticamente suas chances de resistir a ataques. Personagens indefesos também não podem fazer esquivas.

Alvo Surpreso

Uma das formas mais eficientes (e menos honradas) de atacar alguém é fazendo uso do elemento surpresa. Um oponente surpreso é considerado indefeso, podendo usar apenas a Armadura em sua FD.

A melhor forma de apanhar um oponente indefeso é atacando de surpresa — ou seja, quando ele não espera ser atacado. Fazer isso exige se aproximar sem ser notado, ou manter-se escondido enquanto o alvo vem até você.

Aproximar-se furtivamente de alguém ou ficar escondido sem ser notado exige um teste de perícia (Crime, Investigação, Sobrevivência ou Furtividade). O teste será Fácil, Normal ou Difícil, dependendo da situação: se você aguarda escondido nas copas das árvores, à noite, você está em posição vantajosa (Fácil); seguindo sua vítima, será Normal; e se a vítima está em terreno aberto, à luz do dia, será bem mais complicado (Difícil).

Mesmo que o atacante seja bem-sucedido no teste e consiga ficar oculto, a vítima ainda tem direito a um teste para notar sua presença. Será um teste de Habilidade–3 se o espreitador está em posição vantajosa, H–1 se está em posição normal, ou H+1 se está em posição complicada. Personagens com Sentidos Especiais de qualquer tipo apropriado recebem um bônus de H+2 para perceber emboscadas. Caso a vítima seja bem-sucedida no teste, estará atenta e não pode mais ser considerada indefesa, mesmo que não consiga saber exatamente onde está o atacante.

Uma vez que um combate tenha se iniciado, ou que o alvo já tenha recebido um ataque, ele não estará mais surpreso e nem indefeso — mesmo que o atacante ainda esteja escondido, invisível ou fora de alcance. No entanto, ainda pode sofrer penalidades por lutar com alguém que não pode ver.

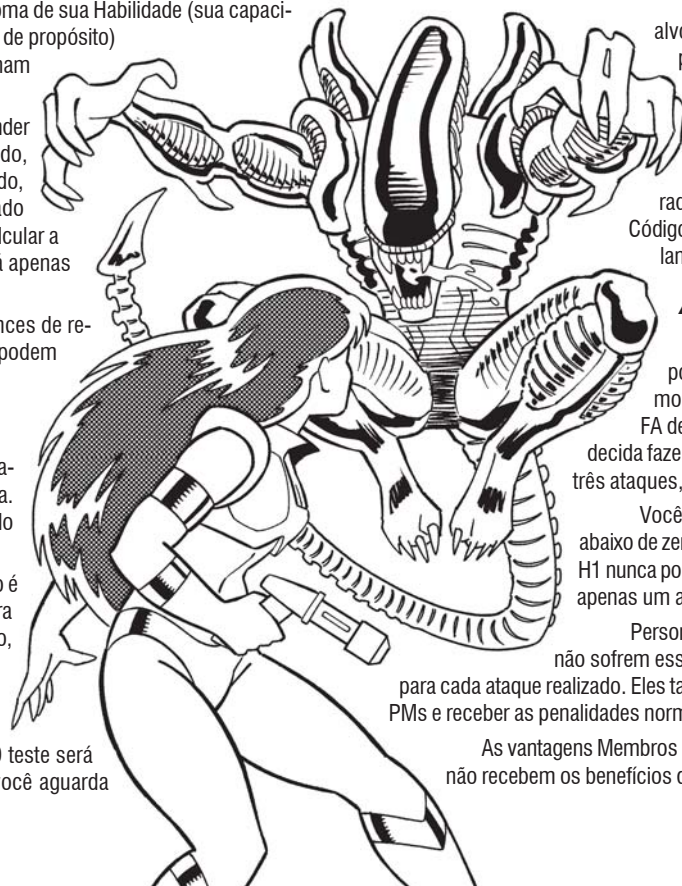
Emboscadas e ataques de surpresa são considerados uma tática covarde e sem honra: personagens com o Código de Honra do Combate, Heróis ou Honestidade nunca vão lançar mão desse recurso.

Ataques Múltiplos

Tipicamente, você pode fazer apenas um ataque por rodada. Caso deseje fazer mais de um ataque no mesmo turno, sua Habilidade será reduzida em –2 para calcular a FA de cada ataque extra. Assim, um atacante com F2 e H4 que decida fazer dois ataques fará ambos com FA 2+2+1d. Se optar por três ataques, serão todos com FA 2+0+1d.

Você não pode fazer ataques extras caso sua Habilidade fique abaixo de zero devido aos redutores. Portanto, um atacante com H0 ou H1 nunca pode fazer um ataque extra. Alguém com H2 ou H3 pode fazer apenas um ataque extra, e assim por diante.

Personagens com as vantagens Ataque Múltiplo ou Tiro Múltiplo não sofrem essas penalidades de Habilidade, mas precisam pagar 1 PM para cada ataque realizado. Eles também podem, a qualquer momento, optar por não gastar PMs e receber as penalidades normais.

As vantagens Membros Extras e Centauro oferecem ataques adicionais, mas estes não recebem os benefícios da Habilidade em sua Força de Ataque.

Ataque Concentrado

Embora seja raro ter uma chance para isso no meio de um combate, qualquer personagem pode gastar algum tempo para aumentar o dano de seu próximo ataque: ele se concentra, prepara melhor o golpe, capricha mais na pontaria, reúne energia, e então ataca.

Para cada turno se concentrando, o personagem pode acrescentar F+1 ou PdF+1 à FA de seu próximo ataque. Esse dano é cumulativo com Ataque Especial e outras vantagens que aumentam a FA; ou seja, depois de energizar durante 1 turno, você pode também gastar 1 PM para fazer um Ataque Especial e ganhar FA+3, por exemplo. O dano extra desaparece após esse ataque; para fazer isso outra vez você deve gastar mais tempo se concentrando.

O bônus máximo que um personagem pode acumular é igual à sua própria Resistência. Exemplo: um personagem tem Habilidade 1, Resistência 3 e Poder de Fogo 3. Se quiser concentrar energia ao atacar com PdF, ele pode gastar até três turnos (R3) para conseguir uma boa FA (1+3+3+1d) no próximo ataque.

A energia acumulada não pode ser "guardada": se não for usada imediatamente, ela desaparece. Um personagem não pode fazer absolutamente nada enquanto se concentra. Se receber qualquer ataque, será considerado indefeso (apenas sua Armadura conta em sua Força de Defesa). E se sofrer qualquer dano, sua concentração é perdida.

Comando de Aliado

Seja um piloto mecha, treinador de monstros ou xamã que controla espíritos guerreiros, você pode comandar um Aliado para que ele lute melhor. Quando alguém o comanda, um Aliado passa a utilizar a Habilidade do líder (ou piloto), ou sua própria Habilidade, aquela que for maior.

Você usa suas próprias ações para comandar o Aliado, dividindo com ele essas ações. Você pode, em um turno:

• Mover-se e ordenar ao Aliado que realize uma ação.

• Realizar uma ação e ordenar ao Aliado que se mova. Isto é como você pilotar um carro enquanto atira pela janela.

• Ordenar ao Aliado que se mova e também realize uma ação, enquanto você não faz coisa alguma (você está concentrado em comandar).

• Agir livremente (mover-se e realizar uma ação) enquanto o Aliado age sem qualquer ajuda, usando a própria Habilidade e vantagens.

Comando Forçado. Em uma situação crítica, você pode gastar 1 Ponto de Experiência para obrigar o Aliado a agir contra a vontade dele — mas estará correndo um grande risco de perder sua lealdade. Em termos de jogo, depois que o perigo passa, o Aliado sai de cena e não estará disponível pelo resto da aventura.

Aceleração. Você não pode usar sua própria Aceleração para fazer com que o Aliado realize um movimento extra (a menos que vocês tenham uma Ligação Natural; veja a seguir). No

entanto, você mesmo ainda pode usar seu movimento extra (por exemplo, o Aliado age, se move, e você também se move).

Ligação Natural. Se você tem esta vantagem, seu Aliado pode usar quaisquer vantagens de combate que você tenha, como se ele mesmo as tivesse. Se você é um mago, seu Aliado também pode lançar magias. Mas, para poderes que gastam Pontos de Magia, o Aliado deve gastar seus próprios PMs.

Fuga

Quem tenta fugir no meio de um combate fica vulnerável durante um turno inteiro, até sua próxima iniciativa, e pode ser atacado sem poder contra-atacar.

Um personagem com as perícias Crime ou Sobrevivência, ou com a especialização Furtividade, pode tentar uma fuga instantânea, sem chance de contra-ataque (o fugitivo não fica vulnerável). A tentativa de fuga exige uma ação e um teste de Habilidade. O teste é Fácil contra oponentes de Habilidade inferior à sua, Normal contra oponentes de Habilidade igual, ou Difícil contra oponentes de Habilidade superior à sua (no caso de vários oponentes, vale aquele que tiver H mais alta). Em caso de sucesso, você consegue realizar uma fuga espetacular e sumir da batalha, ressurgindo no esconderijo seguro mais próximo.

Para efeito de ganho de Experiência, fugir é considerado uma derrota (você recebe –1 PE no fim da aventura). Por outro lado, quando seu oponente foge, você é considerado vitorioso em combate contra ele.

Você também pode usar esta manobra para salvar seus companheiros. Você pode remover apenas companheiros voluntários, indefesos ou com 0 PVs. Um companheiro não pode ser removido da batalha contra a vontade.

Combos

Você pode combinar vantagens e manobras diversas para desferir golpes espetaculares, desde que consiga pagar pelo custo em PMs e quaisquer outras exigências de todas as manobras envolvidas.

Ataque Especial + Ataque Múltiplo ou Tiro Múltiplo: você pode fazer vários ataques por rodada pagando 1 PM para cada um deles, até o limite de sua Habilidade. No entanto, se quiser usar também um Ataque Especial, deve pagar o custo normal desta vantagem (1 PM) para *cada* ataque. Então, um lutador com F2, H3, Ataque Especial e Ataque Múltiplo poderia fazer três ataques (todos com FA 7) em uma rodada, pagando um total de 6 PMs.

Você também pode escolher aplicar o Ataque Especial em apenas um dos ataques múltiplos. Por exemplo, o mesmo lutador pode fazer um Ataque Especial com FA 7 e os dois restantes com FA 5, pagando 4 PMs.

Ataque Especial + Ataque Concentrado: você emprega o tempo necessário se concentrando e, na rodada em que vai atacar, gasta 1 PM para uma FA+2, além do bônus obtido enquanto se concentrava (+1 por rodada).

Ataque Múltiplo ou Tiro Múltiplo + Tiro Carregável ou Ataque Concentrado: vantagens ou manobras que permitem mais ataques por rodada nunca podem ser combinadas com outras que gastam rodadas para preparação ou concentração.

Paralisia + Ataque Especial: você pode combinar Paralisia com qualquer vantagem ou manobra que aumenta a FA para ajudar a vencer a FD do alvo, pagando os custos necessários. No entanto, este ataque continuará não causando nenhum dano real.

Tiro Carregável + Ataque Concentrado: se usar esta vantagem e esta manobra ao mesmo tempo, você deve gastar uma rodada (ou mais) para cada. O efeito do Tiro Carregável sempre vem por último. Exemplo: você tem PdF2 e gasta uma rodada (ataque concentrado), ganhando PdF3; gasta mais uma rodada concentrando para PdF4; e finalmente uma última rodada para usar seu Tiro Carregável (custa 2 PMs). Na rodada seguinte, pode atacar com PdF8!

Área de Batalha, Arena, Poder Oculto: bônus oferecidos por estas vantagens podem ser combinados com quaisquer outros livremente, desde que os custos em PMs sejam pagos.

Multiplicações: algumas vantagens, manobras ou efeitos duplicam o valor de sua Força, Armadura ou PdF. Isso pode acontecer como efeito de um acerto crítico, Tiro Carregável e outros. Caso dois ou mais destes efeitos ocorram ao mesmo tempo, os multiplicadores são somados — *não* multiplicados entre si. Exemplo: se durante um Tiro Carregável você rolar 6 e conseguir um acerto crítico, seu PdF será multiplicado por 3, não por 2x2.

Sem Combos: alguns ataques não podem ser combinados com quaisquer outros — por exemplo, os ataques extras oferecidos por ser um Centauro ou ter Membros Extras. Seu dano jamais pode ser aumentado por nenhuma vantagem ou manobra.

Não é permitida nenhuma outra combinação que não conste nesta lista.

Munição Limitada

O normal é que a munição nunca se esgote — um personagem pode usar seu Poder de Fogo indefinidamente. Isso evita tediosas contagens de munição que atrapalham o andamento da aventura, e também reflete filmes e desenhos em que um herói nunca fica sem munição.

Contudo, se o mestre desejar, pode tornar isso diferente. Muitas vezes é interessante limitar a munição dos personagens, para evitar que os jogadores abusem de seu Poder de Fogo.

Assim, a critério do mestre, todos os personagens possuem a desvantagem Munição Limitada. Eles têm um número de tiros igual a três vezes seu Poder de Fogo (com PdF 2 você tem 6 tiros, por exemplo). Esta é toda a munição que você consegue conter ou carregar consigo. O método de recarga depende: se você dispara energia pelas mãos, talvez precise descansar; se é um arqueiro, precisará comprar ou fazer mais flechas. Cada caso deve ser julgado pelo mestre.

Alcance do Poder de Fogo

Normalmente, Poder de Fogo pode ser usado para atingir qualquer coisa que esteja à vista, não importa quão distante o alvo esteja. Mas, para um jogo mais realista, o mestre pode determinar um limite máximo para ataques distantes.

Para PdF1, o alcance máximo é de 10m; dobre esse alcance para cada nível extra (20m para PdF2, 40m para PdF3, e assim por diante). Um alcance de um personagem com Membros Elásticos será sempre 10m.

Quando um ataque excede o alcance máximo do personagem, o Poder de Fogo é reduzido em –1 para a FA final. Então, se você tem PdF 4, ao atacar alvos que estejam a mais de 80m seu PdF será 3. No caso de Membros Elásticos, sua Força será reduzida a zero (é simplesmente impossível esticar além do limite).

Choque de Energia

Quando um lutador é atacado com Poder de Fogo, a esquiva nem sempre é possível. Às vezes o alvo está preso, ou então tentando proteger alguma coisa, ou não tem Habilidade suficiente.

Em casos assim, um verdadeiro herói pode usar o próprio corpo para deter o ataque mortal. Isso é coisa que os heróis da TV, cinema e quadrinhos fazem o tempo todo. Vantagens como Deflexão ou Reflexão ajudam muito.

Mas existe uma outra opção: em vez de esquivar, o personagem atacado tem a opção de usar seu próprio PdF para tentar anular o ataque. Esta manobra é possível apenas caso o personagem atacado ainda não tenha realizado sua ação neste turno.

Para realizar a manobra, primeiro você faz um teste de Poder de Fogo. Se conseguir, calcule sua FA normal, e esse valor será subtraído do dano do atacante. O dano que restar atinge

você normalmente. Mas, se a sua FA é superior, neste caso o atacante recebe esse dano. Em ambos os casos, quem recebe o dano tem direito a absorvê-lo normalmente com sua Força de Defesa normal (mas não é permitido usar Deflexão ou Reflexão).

Um personagem que executa esta manobra perde sua ação na próxima iniciativa.

Sacrifício Heróico

Quando percebe que não existe outra saída, um personagem pode escolher sacrificar a própria vida para tentar destruir o inimigo.

Ao realizar um sacrifício heróico, um personagem recebe 1d extra para realizar um único e fulminante ataque. O alvo ainda tem direito a tentar uma esquiva (quando possível) e usar sua Força de Defesa.

Obviamente, após esse ataque final, o personagem morre. Ele só poderá ser trazido de volta através de poderes como Ressurreição ou Desejo. Personagens que nunca morrem (como Imortais ou construtos) podem realizar um sacrifício heróico, mas nesse caso não poderão mais voltar à vida pelos meios normais, apenas por magia.

Condições Precárias

Durante circunstâncias difíceis ou especiais (por exemplo, lutar sobre gelo escorregadio, numa floresta de espinhos ou na beira de um precipício), o mestre pode exigir testes de Habilidade para evitar que o atacante sofra algum efeito indesejado (como cair ou sofrer dano).

Esta é uma regra realista. Lembre-se, combates de anime e games acontecem nos lugares mais estranhos e perigosos, sem que os lutadores sofram qualquer impedimento — às vezes, nem sequer prestar atenção!

TIPOS DE DANO

Dano é dano. O sistema de combate normal deste jogo leva em conta que todo personagem causa dano da mesma forma, não importa que arma ou ataque esteja usando.

Portanto, quando você tem Poder de Fogo 5, não faz diferença se está usando canhão de plasma, raio laser, onda de choque, arco e flecha, estrelas de arremesso ninja, borboletas treinadas ou qualquer outra coisa. O dano será sempre o mesmo: Força de Ataque 5, somada à sua Habilidade + 1d para determinar a FA final. Sem nenhum efeito especial.

Mas você pode escolher o *tipo* de dano que seus ataques causam. Por exemplo, se você é um guerreiro bárbaro armado com espada e arco, pode ter Força (corte) e Poder de Fogo (perfuração). Um artista marcial que luta de mãos vazias e dispara bolas de fogo pelas mãos, pode ter Força (esmagamento) e Poder de Fogo (fogo).

Dar tipos diferentes de dano para sua Força e/ou PdF não custa pontos. Os tipos de dano dividem-se em físico e energia.

Dano Físico

- **Corte.** Lâminas ou objetos afiados. Espadas, machados, garras...
- **Perfuração.** Armas pontudas ou armas de fogo. Flechas, lanças, adagas, dardos, espinhos, chifres, pistolas...
- **Esmagamento.** Armas sem partes afiadas ou pontudas, ou deslocamento de matéria (como explosões). Socos, chutes, clavas, martelos, pedras, bombas, granadas...

Dano por Energia

- **Fogo.** Lança-chamas, bolas de fogo, raio laser, bombas incendiárias...
- **Frio.** Raio congelante, bolas de neve, chuva de gelo...
- **Elétrico.** Choques e relâmpagos em geral.
- **Químico.** Ácido, fumaça, veneno, toxinas, poluentes, líquidos perigosos em geral...
- **Sônico.** Estrondo sônico, vento, magias musicais...

Troca de Armas

E se você quiser mudar seu tipo de dano? E se um guerreiro escolhe largar a espada (corte) e lutar com uma lança (perfuração) ou maça (esmagamento)? E se um soldado troca sua metralhadora (perfuração) por um lança-chamas (fogo)?

Isso é permitido, sim. Muitas vezes pode ser mais vantajoso atacar com outros tipos de arma ou tática. Infelizmente, sua Força ou PdF naturais (aqueles que você escolheu durante a criação do personagem) já correspondem à sua melhor arma ou técnica de luta. Mudar isso vai piorar seu desempenho.

Usar outro tipo de dano reduz sua Força ou PdF em –1. Então, se você tem F3 (corte) com sua espada, mas decide lutar de mãos vazias, sua Força passa a ser 2 (esmagamento).

Mudar de dano também depende dos recursos à disposição. Se você larga a espada e resolve lutar com os punhos, isso parece lógico. Se você apanhou um lança-chamas com um soldado derrotado, tudo bem. Mas é estranho dizer que um arqueiro elfo de repente resolve usar seu Poder de Fogo para causar dano por frio ou químico! Aqui vale apenas a regra do bom-senso, e cada caso depende da aprovação do mestre.

Armas Extras. Um jogador pode alegar que seu personagem carrega vários tipos de armas para ocasiões diferentes. Como regra opcional, nenhum personagem pode carregar mais armas (ou tipos) que sua Força. Ou seja, com Força 2 você poderia ter duas armas diferentes: talvez uma adaga e uma tocha. Você ainda sofre penalidade de –1 em Força e PdF por usar armas diferentes da arma principal.

Adaptador. Personagens com esta vantagem podem se adaptar facilmente a qualquer arma ou técnica de luta. Por isso, nunca sofrem penalidades por mudar de dano.

Para que Serve?

Na maioria dos casos, causar dano diferente não muda nada. Força 4 sempre vai somar +4 à Força de Ataque, não importa se é fogo, gelo, água ou mingau de aveia. Escolher Poder de Fogo (químico) não permite paralisar ou envenenar o oponente (para isso existem vantagens e magias específicas).

Usar diferentes tipos de dano só faz diferença quando o alvo tem alguma proteção ou fraqueza especial. Veja as vantagens Armadura Extra, Invulnerabilidade, e a desvantagem Vulnerabilidade.

- **Armadura Extra.** A Armadura da vítima é dobrada contra esse tipo de ataque ou dano.
- **Invulnerabilidade.** O ataque ou dano é dividido por dez (arredonde para baixo) antes de ser aplicado à vítima.
- **Vulnerabilidade.** O ataque ou dano ignora a Armadura da vitima. Sua Força de Defesa será baseada apenas em Habilidade + 1d.

Conflitos

É raro, mas às vezes uma resistência e uma fraqueza podem entrar em conflito.

Armadura Extra + Vulnerabilidade. Estas condições se anulam mutuamente. Por exemplo, um meio-celestial é resistente a sônico e vulnerável a fogo. Caso seja atacado com alguma magia exótica de Trovão Flamejante (dano por fogo e sônico ao mesmo tempo), os dois efeitos se anulam e sua Armadura funciona normalmente.

Vulnerabilidade + Invulnerabilidade. Estas condições são cumulativas. Por exemplo, um demônio é invulnerável a fogo e vulnerável a sônico. Caso seja atacado com a mesma magia

de Trovão Flamejante, os dois efeitos se aplicam. O dano deve ser dividido por dez, e a Armadura do demônio é ignorada pelo dano que restar.

Armadura Extra + Invulnerabilidade. Estas condições são cumulativas. Se um alvo é resistente a fogo e invulnerável a sônico, caso seja atacado com a magia Trovão Flamejante, os dois efeitos se aplicam. O dano deve ser dividido por dez, e a Armadura do alvo é dobrada.

Dano por Magia

Magia é uma categoria especial de dano. Mesmo quando um personagem tem poderes aparentemente sobrenaturais — por exemplo, ser capaz de disparar relâmpagos pelas mãos — esse dano não é considerado mágico. Será apenas dano elétrico. E isso é um problema, pois certas criaturas e vilões muito poderosos sofrem dano apenas quando atacados com magia.

Um personagem não pode personalizar sua Força ou PdF como magia durante a criação de personagem. Dano por magia é causado apenas por vantagens mágicas (Magia Branca, Magia Elemental, Magia Negra) ou itens mágicos.

Armas Mágicas. Dano causado por armas mágicas pertence a dois tipos ao mesmo tempo. O dano natural da arma (físico ou energia) e dano por magia. Então, uma espada mágica causa dano por corte e também por magia.

Para este efeito, uma arma ou ataque sob efeito de magia (por exemplo, Aumento de Dano) também é considerado mágico.

Exemplo de Combate

Para ilustrar melhor as regras de combate vistas neste capítulo, vamos mostrar passo-a-passo uma luta entre dois personagens feitos com 8 pontos. Suas fichas completas aparecem no final do combate.

A noite se aproxima na Grande Savana. O centauro Koltar patrulha os limites de sua aldeia, como tem feito durante os últimos anos. A lembrança do dia fatídico em que perdeu sua irmã, durante um ataque de elfos negros, ainda assombra seus sonhos. Ele jurou que algo assim nunca acontecerá de novo.

Ele não sabe, entretanto, que está sendo vigiado. Zendira, uma elfa negra notória e perversa — mesmo para os padrões de sua raça terrível — espera que o sol vá embora para fazer uma nova vítima.

Um centauro e uma elfa negra estão para se enfrentar. Ela prefere atacar à noite para não sofrer o efeito do Ponto Fraco de todos os elfos negros (características –1 e duas vezes mais PMs para lançar magias à luz do dia). Ela também vai se posicionar a uma distância segura, pelo menos 20m. Isso é longe o suficiente para evitar que seja atacada corpo-a-corpo, mas também perto o bastante para evitar que sofra qualquer penalidade por exceder o limite de seu PdF2.

Zendira tentará um covarde ataque surpresa antes da luta começar. Para isso ela deve ser bem-sucedida em ficar oculta.

Koltar está vigilante, mas não espera ser atacado neste exato momento. Zendira tentará se esconder na mata que marca o limite da aldeia. O mestre decide que é uma posição vantajosa, então será uma tarefa Fácil. É uma façanha que exige Furtividade. Como ela tem a perícia Crime, não precisa fazer nenhum teste — a elfa maligna é automaticamente bem-sucedida em ficar escondida.

Koltar tem direito a um teste para notar a presença da assassina. Como ela está em posição vantajosa, será um duro teste de H–3. O centauro tem H3, e não tem Sentidos Especiais de nenhum tipo, então normalmente seria impossível. Mas como agora ele está em sua Arena (H+2), no momento tem H5. Conseguirá perceber o perigo se conseguir um resultado 1 ou 2 no dado.

Infelizmente, ele tira um 4 e falha. A vilã poderá atacá-lo de surpresa.

Com um sorriso cruel nos lábios, imaginando a pele daquele belo centauro como decoração em seu covil, Zendira prepara o arco. Para ter certeza de que matará a criatura com uma única flecha, ela se permite alguns momentos fazendo pontaria, ao mesmo tempo em que recorda a técnica secreta de seu clã élfico, a Flecha da Alma Negra...

A elfa negra decide aproveitar sua posição e usar um ataque concentrado. Ela vai gastar um turno se preparando para ganhar PdF+1 em seu próximo ataque. Com sua H3, ela poderia gastar até três turnos para conseguir um total de PdF+3 no quarto turno. No entanto, a cada rodada ela corre o risco de ser descoberta e perder o elemento surpresa.

Além do ataque concentrado, ela vai também usar seu Ataque Especial, gastando 1 de seus 5 Pontos de Magia. Esta manobra gasta PMs mas não requer tempo extra.

Na rodada seguinte, a vítima tem direito a um novo teste de H–3 para tentar perceber a ameaça (a elfa dispensa testes para continuar escondida). No entanto, ele tira um 6 e falha outra vez. Koltar está indefeso, e em grande perigo.

Impregnando a flecha com suas palavras malignas, Zendira faz o disparo mortal. A flecha entra profundamente no flanco de Koltar, provocando um ferimento grave.

Zendira ataca. Ela tem H3 e PdF2. Sua Força de Ataque recebe +1 pelo ataque concentrado, e +2 pelo Ataque Especial. Total 8, que deve ainda ser somado ao resultado de 1d. Ela rola 2. Sua FA final é 10.

Como Koltar está surpreso e indefeso, apenas sua A1 é levada em conta para calcular sua Força de Defesa. FA 10 – FD 1 = 9. Koltar perde 9 Pontos de Vida. Seu total eram 10 PVs. Por muito pouco ele não foi abatido com um só ataque!

Mesmo rugindo de dor, Koltar reconhece a flecha como pertencendo aos elfos negros. A morte da irmã ataca sua mente, quase impedindo-o de lutar, mas ele persevera e resiste.

Koltar é Assombrado. Quando entra em combate ou corre perigo, deve rolar um dado: um 4, 5 ou 6 significa uma penalidade de –1 nas cinco características. Felizmente ele rola um 3 e não sofre esse efeito. Ainda bem, pois já está encrencado o bastante!

Pela direção de onde veio a flecha, o centauro sabe onde o inimigo está escondido e galopa naquela direção, preparando uma lança. Praguejando blasfêmias contra os deuses de seu próprio mundo sombrio — e também surpresa com a resistência da vítima —, a elfa abandona o esconderijo para atirar outra flecha, usando novamente sua arte maligna.

Com sua atual H5, o centauro tem velocidade máxima de 50m por turno, mais que suficiente para cobrir os 20m que o separam da inimiga. Mesmo assim, ainda vai precisar de uma rodada inteira para chegar à distância de combate corpo-a-corpo.

Koltar e Zendira começam efetivamente a luta. Devem rolar a iniciativa para ver quem age primeiro. O centauro rola um 3 e soma à sua atual H5, conseguindo 8. A elfa negra rola um 6 e soma à sua H3, conseguindo 9. Ela vence.

Ambos ainda estão distantes um do outro, só podem atacar usando Poder de Fogo. A assassina tentará outro Ataque Especial, ganhando PdF+2 e gastando mais 1 PM. Ela tem agora apenas 3 Pontos de Magia.

Finalizando sua prece profana com um beijo, Zendira dispara. Mas desta vez a Flecha da Alma Negra falha em arrancar sangue da vítima.

Zendira tem agora uma FA 7, sendo H3, PdF2 e +2 pelo Ataque Especial. Ela rola um 4, conseguindo uma FA final 11.

Mas desta vez o centauro não está indefeso. Sua Força de Defesa é igual a H5, A1 e 1d. Ele rola 5, total FD 11. Exatamente o que ele precisava para deter totalmente o ataque da elfa, sem perder seu único Ponto de Vida.

Koltar sabe que está em terrível desvantagem neste combate à distância, por isso pretende se aproximar o mais rápido possível para derrubar a elfa com seu machado de guerra. Enquanto isso, tenta atingir a inimiga com um arremesso de lança.

Enquanto corre, o centauro vai tentar um ataque com a lança. Vai também gastar 1 Ponto de Magia para ganhar PdF+1 (este é um Ataque Especial menor, possuído por qualquer personagem). No final ele tem H5, PdF0+1 e rola um 3. FA 9.

A elfa não tem direito a uma esquiva, pois o atacante tem H5 e ela, com sua H3, não pode ser bem-sucedida em um teste de H–5.

Zendira tem H3, A1 e rola um 2. Sua Força de Defesa final é 6. 9–6=3. Ela perde 3 PVs de seu total 5. Tem agora apenas 2 Pontos de Vida, com certeza uma situação perigosa.

A elfa começa a achar que desafiar esta criatura em seu próprio terreno foi uma péssima idéia. Teria sido melhor atraí-lo para longe e depois atacar.

O inimigo a alcançou, e ela sabe que tem pouca chance em combate corpo-a-corpo. Só lhe resta tentar cegar a fera com sua magia das trevas para depois fugir, ou então voltar a atacar de uma distância segura.

Começa uma nova rodada, e a elfa negra age primeiro, pois venceu a iniciativa no início da luta. Em vez de atacar, ela decide tentar lançar uma magia de Cegueira, gastando para isso seus 3 Pontos de Magia restantes.

Ela murmura as palavras mágicas, e a escuridão salta de suas mãos na direção do rosto do centauro. Seus olhos ardem e se enchem de dor. Ele está cego!

Para esta magia a elfa não precisa de nenhum teste para acertar, mas a vítima pode fazer um teste de Resistência para ignorar o efeito. Koltar tem R2. Ele rola um 6. Uma falha!

Koltar sabe que, se deixar a elfa escapar, estará indefeso quando ela se afastar para disparar mais flechas. Precisa vencer agora! Mesmo sem enxergar, o centauro ataca com os cascos dianteiros, orando à deusa Allihanna para que guie seus golpes.

É a vez do centauro. Personagens cegos, e sem Sentidos Especiais, sofrem um penalidade de H–1 em ataques corpo-a-corpo. Para aumentar suas chances, Koltar decide fazer dois ataques com os cascos, em vez de apenas um com seu machado.

Estes ataques são imprecisos, por isso não recebem benefício pela Habilidade, então Koltar nada sofre por estar cego. Contudo, embora ainda tenha Pontos de Magia para gastar, o centauro não pode aumentar o dano destes ataques.

Koltar faz o primeiro ataque. F2+1d. Ele rola um 2. FA final 4. A elfa negra, com sua H3 e A1, pode evitar este ataque mesmo rolando apenas 1. Ela não sofre dano.

Koltar faz o segundo ataque. F2+1d. Desta vez ele rola um 6. Um crítico! Sua Força será dobrada. 2x2+6=10.

A elfa rola 3. Somando com sua H3 e A1, sua Força de Defesa é 7. Ela perde 3 PVs. Como tinha apenas 2, está agora com 0 Pontos de Vida. Ela cai.

Koltar mal consegue acreditar quando sente seu casco atingir a elfa em cheio, e consegue ouvi-la indo de encontro ao chão. Teve muita sorte! Se não estivesse em terreno familiar, com certeza estaria morto agora.

Ainda cego, ele tenta examinar seu corpo. Parece que ela ainda vive.

Zendira faz um Teste de Morte e tira um 4. Ela está quase morta. Morrerá em 1d horas, a menos que receba cuidados médicos.

Mesmo cego, seria simples acabar com a vida da elfa agora. Mas Koltar não é covarde ou criminoso. Não vai agir como os assassinos de sua irmã. Nunca!

Koltar segue o Código de Honra dos Heróis. Embora esta situação específica não seja mencionada no Código, ele sabe que seria uma violação matar uma inimiga indefesa ou deixá-la aqui para morrer.

Vitorioso, Koltar começa a trotar lentamente de volta à aldeia com a elfa nos braços, esperando que o xamã cure seus olhos e também salve a vilã, para que seja julgada.

Koltar (8 pontos): F2, H3, R2, A1, PdF0, centauro (1 pt), Arena (sua aldeia, 1 pt), Sobrevivência (2 pts), Assombrado (–2 pts), Código de Honra dos Heróis (–1 pt).

Zendira (8 pontos): F0, H3, R1, A1, PdF2, elfa negra (2 pts), Ataque Especial (PdF, 1 pt), Crime (2 pts), Insana: Homicida (–2 pts), Má Fama (–1 pt).

Parte 7

Magos e Magia

"Solta uma magia!" Se alguma vez na vida você já fez meia-lua-pra-frente-mais-soco, claro que já ouviu essa frase. Ser capaz de usar magia é comum entre heróis aventureiros.

Mas aqui, em 3D&T, "magia" tem um significado diferente. Não se trata apenas de lançar Hadouken ou Sonic Boom — esse tipo de coisa você pode fazer com seu Poder de Fogo. Isso é energia bruta, destrutiva, marcial. Não é preciso ser um mago para isso.

A magia verdadeira nem sempre envolve poder de combate. Ela é mais versátil, consegue executar um grande número de tarefas. Curar ferimentos. Tornar uma pessoa amistosa. Enganar com ilusões. Teleportar para longe. Voar. Transformar em pudim de ameixa.

E explodir coisas, claro. Os magos também têm o direito de se divertir!

A maneira como alguém aprende a lançar magias pode variar muito. Ele talvez seja membro de uma família tradicional de bruxos, herdeiro de seus segredos. Talvez tenha encontrado um artefato mágico antigo que concedeu seus poderes. Pode ser discípulo de um arquimago, ou estudante em uma academia arcana, ou ainda teve seus dons despertados por um grande espírito, um deus ou outra entidade poderosa. Aqui, como tudo mais em 3D&T, você entra com seu talento e imaginação.

Quem Pode Lançar Magia?

Personagens que tenham as vantagens Magia Branca, Magia Elemental ou Magia Negra (ou Arcano, que equivale a todas elas juntas) são conjuradores, ou magos. Magias podem ser aprendidas em templos, com mestres ou em guildas — as vantagens Clericato, Mentor e Patrono permitem, cada uma, conhecer mais três magias.

As magias mais poderosas consomem muitos Pontos de Magia, sendo que a maioria das pessoas e criaturas comuns simplesmente não tem PMs suficientes para lançá-las. Portanto, a medida real do poder de um mago é sua quantidade total de PMs.

Além disso, um mago não pode aprender e nem lançar uma magia cujo custo exceda Hx5, ou seja, cinco vezes sua Habilidade. Um mago com H3 não pode aprender ou lançar nenhuma magia que consome mais de 15 PMs (mesmo que ele tenha mais de 15 PMs disponíveis). No entanto, vantagens ou itens que reduzem o consumo de magias (como Alquimista e Elementalista) permitem colocar magias poderosas dentro dos limites de sua capacidade.

Magias Iniciais: todo mago já conhece algumas magias básicas. Este é o "poder bruto" da magia, as coisas mais simples que se pode fazer com ela. Elas aparecem marcadas com um asterisco ("*") e são as seguintes: Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, Detecção de Magia, Força Mágica, Pequenos Desejos, Proteção Mágica.

Aprendendo Novas Magias: todas as outras magias da lista devem ser aprendidas. Para aprender uma nova magia você deve conhecer as palavras mágicas de invocação. Apenas ver outra pessoa realizando a magia não é o bastante, porque as palavras são sussurradas (contudo, existe uma magia chamada Leitura dos Lábios que permite descobrir essas palavras enquanto outro mago as conjura).

Aprender uma nova magia ouvindo-a uma só vez é difícil: exige um teste de H–3, ou H+1 se você tem a perícia Idiomas. Em caso de falha, acrescente um bônus de +1 no teste quando escutar a mesma magia uma próxima vez. Personagens com Memória Expandida são automaticamente bem-sucedidos nesse teste.

Aprender uma nova magia também custa 1 Ponto de Experiência (você não precisa pagar esse ponto se falhar no teste para aprender a magia).

Se você aprender uma nova magia, e tiver a vantagem própria e outras exigências necessárias, já será capaz de conjurá-la.

Escola

Esta é a vantagem mágica que você precisa possuir para ser capaz de lançar a magia: Magia Branca, Magia Elemental, ou Magia Negra.

Se você possui a vantagem Magia Elemental, então pode lançar qualquer magia desta escola, não importando a que subtipo pertence: Água, Ar, Fogo, Terra, ou Espírito.

Muitas magias, como Ataque Mágico, pertencem a mais de uma escola. Você não precisa ter todas as vantagens mencionadas para lançar a magia, basta uma. No entanto, certas magias poderosas como Desejo exigem que o conjurador tenha domínio sobre duas ou mais escolas.

Se duas ou mais escolas estiverem separadas por "ou", basta uma delas para ser capaz de lançar a magia. Mas se duas ou mais escolas estiverem separadas por "e", a magia só pode ser usada se você tiver todas elas.

Magia: Sim ou Não?

Você vai perceber que magias acrescentam muita riqueza ao jogo, muitos poderes novos e variados. No entanto, comparada às regras normais, magia é coisa bem mais complicada — uma longa lista de poderes diferentes, cada um com suas próprias normas. Um personagem mago é capaz de usar um bom número de magias, precisando entender bem o funcionamento de cada uma delas. E o mestre deve conhecer praticamente *todas*.

Se você está jogando 3D&T pela primeira vez — ou, caso seus jogadores sejam ainda iniciantes —, usar magia pode não ser uma boa idéia ainda. Lembre-se que esse recurso não é essencial em aventuras de anime e games: *Street Fighter, Dragon Ball Z, Cavaleiros do Zodíaco* e outras são puramente sobre combate marcial, quase nunca recorrendo a qualquer mágica.

Tente jogar pelo menos uma ou duas aventuras sem magos. Espere até que todos fiquem confortáveis com as regras normais. Você pode, ainda, aproveitar a chance para introduzir um vilão mago, com poderes espantosos que os aventureiros não possuem!

Mas claro, se algum jogador *quiser* ser mago e você achar que ele pode lidar com as regras, faça o possível para não impedir. Magia é divertido!

Exigências: além de uma vantagem mágica, algumas magias também exigem do conjurador outras vantagens. Por exemplo, magias de cura podem ser lançadas apenas por sacerdotes (Clericato).

Custo

Lançar magias exige que o mago utilize sua própria energia espiritual. Portanto, quando lança uma magia, um conjurador gasta Pontos de Magia. Cada magia tem um custo diferente para ser lançada (e às vezes mantida).

Resistindo a uma Magia: a maioria das magias que não causa dano permite à vítima fazer um teste de Resistência para evitar o efeito; certas condições ou vantagens (como Resistência à Magia) concedem bônus nesse teste, mas um resultado 6 será *sempre* uma falha. Quando uma vítima tem sucesso em seu teste e consegue evitar o efeito de uma magia, mesmo assim o mago perde os PMs que usou para lançá-la. Um mago sempre saberá quando uma vítima conseguiu ou não resistir à sua magia.

Metade do Custo: algumas vantagens e itens permitem lançar magias por metade de seu custo normal. Estas condições *não são* cumulativas: por exemplo, um Elementalista lançando magias em uma Área de Batalha não vai reduzir seu custo em PMs para ¼, e sim para metade.

PMs Permanentes: algumas magias especialmente poderosas, como Desejo e Maldição das Trevas, exigem que o conjurador sacrifique certo número de Pontos de Magia permanentemente. Uma vez gastos, esses PMs nunca mais podem ser recuperados, reduzindo o total do mago para sempre. Um conjurador ainda pode voltar a aumentar seus PMs de formas normais (elevando sua Resistência ou comprando Pontos de Magia Extras).

Estas magias nunca são afetadas por vantagens ou itens que reduzem o número de PMs necessários — o mago sempre deve sacrificar o custo integral.

Alcance

Esta é a distância máxima do mago que a magia pode atingir. Magias instantâneas e sustentáveis (veja adiante) se dissipam imediatamente quando deixam a área de efeito. Magias permanentes devem ser realizadas dentro dessa área, mas depois o mago pode se afastar sem que o efeito termine.

Mesmo quando uma magia tem longo alcance, é absolutamente necessário que o mago tenha contato visual com o ponto ou criatura onde a magia será lançada. Vantagens e magias como Sentidos Especiais podem ajudar nisso.

Alcance e área de efeito não são a mesma coisa: Terreno Escorregadio de Neo tem alcance longo (50m), mas afeta apenas uma área de 1m de diâmetro por PM gasto.

Magias acertam automaticamente, sem precisar de nenhum teste por parte do mago, a menos que sua descrição diga o contrário.

Regra Opcional: Dado Selvagem

A natureza da magia em Arton é caótica. O Panteão divino local, embora governado pelo justo Khalmyr, é em sua maioria formado por deuses do caos — como o insano Nimb, Deus da Sorte e Azar. Além disso, a Deusa da Magia é também uma diva caótica.

Sempre que você rolar um dado para a Força de Ataque ou Defesa de uma magia, um resultado 6 significa que a magia extraiu poder do Caos e ficou mais poderosa. Role mais 1d e some ao total. Caso esta nova rolagem também resulte 6, role de novo. E assim por diante, até você conseguir um resultado diferente de 6.

Por outro lado, se nessa jogada você rolar 1, a força total é reduzida pela metade.

Para magias que rolam vários dados, escolha um dado para ser o Dado Selvagem (aquele que acrescenta mais 1d com um resultado 6, ou corta metade da FA com um resultado 1). A melhor maneira é jogar vários dados ao mesmo tempo, usando um dado de cor diferente como o Dado Selvagem. Caso você esteja jogando um único dado várias vezes, o Dado Selvagem será aquele da última jogada.

Pessoal: essas magias só podem afetar o próprio conjurador, nunca outras pessoas — sejam aliados ou inimigos.

Toque: algumas magias exigem que o mago toque a criatura ou objeto a ser afetado. Para tocar um alvo contra a vontade, o mago deve fazer um ataque baseado em Força. Este tipo de "ataque" não causa dano, mas se vencer a Força de Defesa da vítima ela será atingida pela magia. Contra este ataque, a Armadura da vítima não entra em sua Força de Defesa.

Curto: a magia atinge qualquer ponto que o mago possa ver a até 10m.

Longo: como o alcance curto, mas até 50m.

Visão: a magia alcança até onde o mago pode ver, seja com seus próprios olhos ou através de uma bola de cristal, Sentidos Especiais ou outro instrumento divinatório.

Duração

Instantâneas: como o nome diz, estas magias duram apenas um instante. Realizam seu efeito na iniciativa do mago e então acabam — como uma Explosão, que explode, causa dano e então desaparece (a explosão desaparece; o dano fica!). Ataque Mágico, A Lança Infalível de Talude, O Crânio Voador de Vladislav e todas as magias de cura são outros exemplos de magias instantâneas. Os Pontos de Magia gastos podem ser recuperados na primeira oportunidade.

Sustentáveis: magias sustentáveis permanecem ativas pelo tempo que o mago quiser manter seus Pontos de Magia nela. Uma vez lançada, o mago tem liberdade para lançar outras magias, mesmo enquanto uma ou mais magias sustentáveis já estão ativas — o único limite é o consumo de PMs.

Algumas magias, como Armadura Elétrica, Corpo Elemental e Megalon, são sustentáveis apenas durante certo limite de tempo. Depois desse tempo, o conjurador deve gastar mais PMs se quiser manter a magia ativa.

Quando um mago fica com 0 PVs, quaisquer magias sustentáveis que ele esteja mantendo são imediatamente canceladas.

Permanentes: magias permanentes realizam seu efeito quando são lançadas, mas o efeito se conserva ativo. Como nas mágicas instantâneas, os Pontos de Magia gastos podem ser recuperados na primeira oportunidade.

Algumas magias dizem "permanente até cancelada"; isso quer dizer que a mágica vai durar até ser interrompida de alguma forma. O modo mais comum de fazer isso é com Cancelamento de Magia.

Nenhuma magia tem efeitos cumulativos consigo mesma. Uma criatura que esteja sob efeito de uma magia sustentável ou permanente fica temporariamente imune àquela mesma magia — mesmo que seja realizada por outro mago. Isso quer dizer que não se pode usar Megalon ou Mikron várias vezes para aumentar ou reduzir o tamanho de uma criatura; ou então acumular bônus oferecidos por Aumento de Dano, Proteção Mágica e outras.

LISTA DE MAGIAS

A seguinte lista inclui também magias próprias do mundo de Arton, mas elas podem ser úteis mesmo que você não use este cenário. Aqui, é especialmente vantajoso possuir a Grande Academia Arcana como Mentor ou Patrono.

Acordar

Escola: Elemental (espírito)

Custo: 1 ou 5 PM por criatura (veja adiante)

Alcance: longo; **Duração:** instantânea

Esta magia serve para acordar criaturas adormecidas, incluindo aquelas que não possam ser despertadas por meios normais, como vítimas da magia Sono. Esta utilização consome 1 Ponto de Magia por criatura. Despertar uma vítima da magia Coma consome 5 PMs.

Ao Alcance da Mão

Escola: Elemental (água ou terra) ou Negra

Custo: 2 PMs

Alcance: pessoal; **Duração:** sustentável

Esta magia reproduz exatamente o efeito de Membros Elásticos (na verdade, um personagem que possua esta vantagem nunca vai precisar da magia). Com ela o mago pode projetar mãos mágicas feitas de água, pedra ou sombra, que aumentam sua distância de combate corpo-a-corpo.

Além da óbvia utilidade para ataques à distância, esta magia também é excelente para lançar outras magias que funcionam apenas ao toque.

O Amor Incontestável de Raviollius

Escola: Branca ou Elemental (espírito)

Custo: 2 PMs

Alcance: longo; **Duração:** sustentável

Apesar de seu grande poder, Raviollius era um mago pacífico. Devotado ao estudo de magias não violentas, capazes de incapacitar seus inimigos sem ferir ou matar — mas quase sempre de forma humilhante! Assim, seu nome costuma figurar no título de muitas magias não letais.

O Amor Incontestável foi a primeira magia criada por Raviollius. Qualquer criatura atingida por ela deve fazer um teste de Resistência; se falhar, vai se apaixonar perdidamente pela primeira criatura em que colocar os olhos! Uma vítima nesse estado não pode fazer qualquer ataque contra a pessoa amada, e nem permitir que seja atacada (como se tivesse um Código de Honra). Contudo, se receber qualquer ataque (mesmo que não sofra dano), a magia será cancelada.

O mestre pode aplicar modificadores no teste de Resistência, de acordo com a situação (+1 para um inimigo; –1 para um amigo ou colega; –2 para alguém que já era um interesse romântico da vítima). Mortos-Vivos e personagens com alguma Devoção ou Protegido Indefeso são imunes a esta magia.

Em animais assexuados ou certas criaturas pouco inteligentes, o efeito pode ser diferente: a vítima considera a criatura amada como sendo sua mãe!

Anfíbio

Escola: Elemental (ar ou água)

Custo: 1 PM por criatura

Alcance: curto; **Duração:** sustentável

Esta magia permite a uma criatura se mover e respirar livremente na água doce ou salgada (mas não outros líquidos). Ela não precisa de perícias para nadar e pode se mover na água com a mesma velocidade que teria em terra (normalmente, sem esta magia, um personagem na água se move com metade da velocidade normal). Lançada sobre uma criatura aquática, a magia tem efeito contrário, permitindo que ela possa respirar em terra.

A Aporrinhação de Nimb

Escola: Elemental (ar)

Custo: 1 PM por turno

Alcance: curto; **Duração:** sustentável

Esta magia é certamente hostil, mas mais chata que perigosa. Ela cria à volta do alvo um pequeno enxame, formado por criaturas ou objetos que a vítima enxerga como as coisas mais irritantes possíveis — se a vítima odeia insetos, serão insetos; se odeia azeitona, serão azeitonas voadoras; se odeia uma pessoa específica, serão versões em miniatura dessa pessoa, e assim por diante.

O enxame ataca uma vez por turno com FA=1d. Além de uma eficiente distração, esta é também uma forma divertida de conhecer as aversões de alguém.

O Apavorante Gás de Luigi

Escola: Elemental (ar)

Custo: 1 PM por criatura

Alcance: curto; **Duração:** 1d minutos

Criada por Luigi Sortudo, o famoso bardo pessoal do Rei de Valkaria, esta magia fraca e inofensiva serve apenas para trazer risos e embaraços.

O alvo tem direito a um teste de Resistência. Se falhar... bem, começa a emitir sonora flatulência pelos minutos seguintes. Isso não provoca nenhum dano ou penalidade, só constrangimentos!

Arma de Allihanna

Escola: Elemental (água ou terra)

Custo: até 5 PMs

Alcance: pessoal

Duração: sustentável

Muito comum entre druidas, esta magia faz brotar do chão uma arma qualquer, à escolha do conjurador (espada, machado, lança, arco e flecha...), feita de madeira, cipó e espinhos muito afiados. Ela é considerada mágica, e ataca com Força ou PdF (à escolha do conjurador) igual aos PMs gastos, até o limite de F5 ou PdF5. Por exemplo, um conjurador pode gastar 3 PMs e invocar uma arma que oferece Força 3 ou PdF 3.

O bônus não é cumulativo com a própria Força ou PdF naturais do conjurador. Então, se você tem F2 e gasta 3 PMs para uma Arma de Allihanna, sua Força final é 3 (e não 5). Você pode voluntariamente criar uma arma com Força igual ou inferior à sua (o dano é menor, mas agora será uma arma mágica).

A Arma de Allihanna é mais difícil de ser invocada em lugares estéreis, sem vegetação: em terrenos rochosos, secos, urbanos ou amaldiçoados (como casas e cemitérios mal-assombrados), o custo em PMs é dobrado. Caso seja transportada para esse tipo de terreno, a arma ainda conserva seu dano normal, mas não será mais mágica.

Armadura de Allihanna

Escola: Elemental (água ou terra)

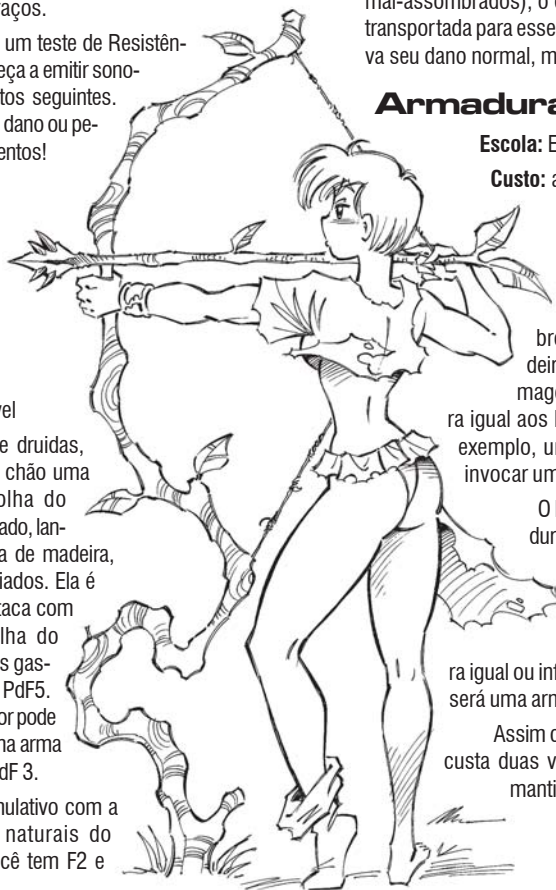
Custo: até 5 PMs

Alcance: pessoal

Duração: sustentável

Também comum entre druidas, esta magia permite fazer brotar do chão uma armadura de madeira e cipó, que se enrosca no corpo do mago. Ela fornece um bônus de Armadura igual aos PMs gastos, até o limite de A5. Por exemplo, um conjurador pode gastar 4 PMs e invocar uma armadura que oferece A4.

O bônus não é cumulativo com a Armadura natural do conjurador. Então, se você tem A1 e gasta 4 PMs para uma Armadura de Allihanna, sua Armadura final é 4 (e não 5). Você pode voluntariamente criar uma armadura igual ou inferior à sua (a proteção é menor, mas será uma armadura mágica).

Assim como a Arma de Allihanna, esta magia custa duas vezes mais PMs para ser lançada e mantida em lugares estéreis.

Armadura Elétrica

Escola: Elemental (ar)

Custo: até 5 PM por turno

Alcance: pessoal; **Duração:** sustentável

Esta magia reproduz o efeito de Toque de Energia, com dano elétrico. Graças a ela o mago pode transmitir pela pele uma carga elétrica com Força de Ataque igual ao número de PMs gastos, +1d. Exemplo: um mago que escolheu gastar 4 PMs quando conjurou a magia pode atacar com FA4+1d. Nenhuma Habilidade é incluída.

A carga elétrica faz um ataque automático por turno em todas as criaturas à distância de combate corpo-a-corpo. Estas qualidades tornam a Armadura Elétrica ótima para se proteger contra um grande número de atacantes.

Armadura Extra

Escola: todas

Custo: 1 a 3 PMs por turno (veja adiante)

Alcance: curto; **Duração:** sustentável

Enquanto está ativa, esta magia reproduz em uma ou mais criaturas o efeito de um dos vários tipos da vantagem Armadura Extra. Se você lança Armadura Extra: Força sobre uma criatura, por exemplo, sua Armadura será dobrada contra qualquer ataque baseado em Força.

Cada Armadura Extra corres-ponde a uma magia diferente. Então, se você conhece as palavras mágicas para Armadura Extra: Frio, este é o único tipo que poderá invocar até aprender os demais tipos.

Além disso, esta magia também existe em versões diferentes para cada escola. Por exemplo, há uma Armadura Extra: Químico na Escola Branca, outra na Escola Negra, e uma terceira na Escola Elemental. Um conjurador de Magia Branca não pode lançar as outras duas versões, mesmo aprendendo suas palavras.

Cada Armadura Extra tem seu próprio custo em PMs:

Corte, Perfuração, Esmagamento: 1 PM por turno.

Fogo, Frio, Elétrico, Químico, Sônico: 2 PMs por turno.

Magia, Força, Poder de Fogo: 3 PMs por turno. Estes três tipos são considerados raros.

Armadura Espiritual

Escola: Elemental (espírito)

Custo: 5 PM

Alcance: pessoal; **Duração:** sustentável

Esta magia protege totalmente a mente do mago contra efeitos espirituais: enquanto a Armadura Mental está ativa, ele não será afetado por nenhuma magia da escola Elemental (espírito). A vantagem Telepatia também não vai funcionar contra ele.

Magos poderosos usam esta magia em conjunto com Permanência para ganhar imunidade total e constante contra ataques espirituais.

Arpão

Escola: Negra

Custo: 15 PMs

Alcance: longo; **Duração:** instantânea

Uma onda de choque na forma de um arpão é lançada em velocidade supersônica, em geral destruindo o alvo com FA=H+6d.

Ataque Vorpal

Escola: Branca ou Elemental (ar)

Custo: 1 PM por turno

Alcance: curto; **Duração:** sustentável

O efeito desta magia rara é semelhante a Aumento de Dano, mas não aumenta o dano propriamente dito. Em vez disso, transforma uma arma ou ataque comum em ataque vorpal — ou seja, capaz de decapitar o adversário e matá-lo com um só golpe!

Sempre que um personagem sob efeito desta magia (o próprio mago ou outra pessoa) consegue um Acerto Crítico e vence a FD da vítima, esta deve imediatamente fazer um teste de Armadura: se falhar, terá a cabeça cortada. Veja mais detalhes sobre armas vorpal no capítulo “Objetos Mágicos”.

Asfixia

Escola: Elemental (ar) ou Negra

Custo: 2 PMs

Alcance: curto; **Duração:** sustentável

Lançada contra uma criatura, esta magia exige um teste de Resistência; se falhar, a vítima não consegue mais respirar.

Uma vítima de Asfixia pode prender a respiração durante Rx5 minutos, se estiver em repouso ou velocidade normal; ou um turno por ponto de Resistência se estiver em combate ou realizando grande esforço físico. Esgotado esse tempo, começa a perder 1 PV por turno.

Esta magia não tem efeito contra criaturas que não precisam respirar, como construtos ou mortos-vivos.

Ataque Mágico*

Escola: todas

Custo: 1 a 5 PMs

Alcance: longo; **Duração:** instantânea

Esta é a forma mais simples e óbvia de provocar dano usando magia — todas as escolas, até mesmo a Magia Branca, podem causar dano. Você pode disparar chamas, jatos líquidos, vento cortante, meteoros, raios de luz, garras de escuridão...

O tipo exato de ataque depende da imaginação do mago. A escola Elemental (terra), por exemplo, poderia atacar com uma chuva de meteoros, uma parede de pedra, um imenso monolito ou uma mão rochosa gigante. O efeito visual pode mudar, mas existe um limite: esse efeito sempre vai causar dano igual a 1 para cada PM gasto, até o limite de 5. Então, se você gasta 2 PMs lançando a magia, sua chuva de meteoros/parede/mono-lito/mão de pedra vai resultar em FA+2.

Um Ataque Mágico funciona de maneira similar a um ataque normal; sua Força de Ataque é o resultado de sua

Habilidade, + 1d, + o poder mágico. Você pode usar esta magia tanto para ataques corpo-a-corpo (como se fosse Força) quanto para ataques à distância (Poder de Fogo, mas respeitando o alcance máximo da magia).

O dano deste ataque pode ser dividido entre alvos diferentes, até o limite de um alvo para cada PM gasto. Com 3 PMs você pode atacar até três alvos diferentes e causar H+1d+1 em cada um. O ataque é simultâneo, mas cada alvo exige uma rolagem separada. Alvos distantes têm direito a esquivas.

Esta mágica é simples, conhecida por todos os magos iniciantes; numerosas outras magias permitem causar dano muito maior pelo mesmo custo em PMs.

Ataque Vibratório

Escola: Elemental (ar)

Custo: 10 PMs

Alcance: curto; **Duração:** instantânea

Emite ondas de vibrações através do alvo, destruindo-o. Funciona como um pequeno e concentrado terremoto, com FA=H+5d. Como o efeito da magia não se espalha, ela é considerada ótima para abrir buracos em tetos e paredes.

Aumento de Dano

Escola: todas

Custo: 1 a 5 PMs por turno

Alcance: curto; **Duração:** sustentável

Em vez de causar dano direto, esta magia pode ser usada para aumentar *outra* fonte de dano. Você pode, digamos, criar uma espada de chamas para aumentar o dano de sua Força (ou a Força de um colega). O aumento é igual aos PMs gastos, até um máximo de 5 PMs. Além disso, o dano passa a ser considerado mágico.

Então, você pode gastar 2 PMs por turno e trans-formar em pedra os punhos de seu colega anão que tinha Força 3; ele agora terá F5. Mas se você gastar 5 PMs (o máximo possível), os punhos do anão terão uma fantástica F8.

Barreira Mística

Escola: Branca

Custo: 1 a 5 PMs por turno

Alcance: pessoal; **Duração:** sustentável

Cria uma barreira mágica do tamanho de um escudo, que oferece um bônus de Armadura igual a A+2 para cada PM gasto. No entanto, esta barreira funciona apenas contra ataques gerados por magia.

Barreira de Vento

Escola: Elemental (ar)

Custo: 5 ou mais PMs por alvo por turno

Alcance: curto; **Duração:** sustentável

Esta poderosa e popular magia defensiva cria uma barreira de vento que fornece às criaturas afetadas um bônus de +10 na sua Força de Defesa. O custo em PMs é para cada criatura protegida pela barreira — com 5 PMs a magia afeta apenas o mago; aumente o custo em +5 PMs para cada criatura afetada além do próprio mago.

Esta magia é eficaz quando conjurada por vários magos ao mesmo tempo, porque sua força defensiva aumenta muito (FD+10 para cada mago envolvido, além do primeiro). Alguns magos seriam capazes de proteger um grupo de um verdadeiro cataclisma. O único problema é que a concentração precisa ser mantida para manter o efeito, o que torna impossível lançar outras magias ou realizar quaisquer outras ações durante esse período.

Bola de Fogo

Escola: Elemental (fogo)

Custo: 1 a 10 PMs

Alcance: longo; **Duração:** instantânea

Uma bola de fogo surge entre as mãos do mago e pode ser lançada contra um alvo, explodindo e atingindo tudo e todos num raio de 5m com FA=H+1d+PMs gastos. Deve ser usada com cuidado, pois atinge uma grande área e pode provocar incêndios. É a magia ofensiva mais popular, e ser capaz de lançá-la é um dos pré-requisitos para ser considerado um mago pleno.

Bola de Lama

Escola: Elemental (terra)

Custo: 1 PM

Alcance: curto; **Duração:** instantânea

Esta magia produz bolas de matéria barrenta e malcheirosa. Cada bola ataca com FA=1d e ignora a Armadura do alvo. Uma vítima que tenha sua FD vencida não sofre dano real, mas fica suja e fedorenta (é considerada Monstruosa) durante uma hora, ou até se limpar.

A magia produz bolas em quantidade igual à Habilidade do conjurador (ou menos, à sua escolha). Por esse motivo, um mago pode invocar as Bolas de Lama apenas para demonstrar uma alta habilidade. As bolas podem ser dirigidas contra alvos diferentes, ou contra um mesmo alvo para somar uma FA maior (três bolas atacam juntas com FA=3d, por exemplo).

Bola de Vento

Escola: Elemental (ar)

Custo: 8 PMs

Alcance: longo; **Duração:** instantânea

Cria um vento poderoso, atirando contra o alvo uma carga de ar sob pressão que ataca com FA=H+4d. Além disso, todas as vítimas a até 6m do ponto de impacto (incluindo o próprio mago, caso esteja ao alcance) devem ter sucesso em um teste de Força, ou são lançadas longe (a uma distância igual à FA final, em metros) e sofrem mais 1d de dano pela queda. Por isso seu uso — especialmente na presença de aliados — exige precaução.

Bolas Explosivas

Escola: Elemental (fogo)

Custo: 1 PM

Alcance: curto; **Duração:** instantânea

A magia cria, à volta de uma criatura, numerosas bolas de luz que explodem espalhando chamas.

As Bolas Explosivas são visualmente impressionantes, mas o dano real é pequeno (FA=1d+2). Mesmo quando atingem em cheio, as chamas causam apenas pequenas queimaduras. Útil apenas para assustar seres pouco inteligentes, ou desviar a atenção dos inimigos.

Bomba Aérea

Escola: Elemental (ar)

Custo: 1 a 10 PMs

Alcance: longo; **Duração:** instantânea

Cria uma bola de ar compacta que explode no lugar desejado. Ela permite atacar um alvo com FA=H+1d+PMs gastos, ou defender-se de um ataque realizado até o seu próximo turno com FD=H+A+1d+PMs gastos. Esta magia na verdade causa pouco dano e foi criada como proteção para desviar coisas como flechas e magias ofensivas. No entanto, é considerada ótima para principiantes.

Bomba de Luz

Escola: Elemental (fogo)

Custo: 1 a 5 PMs

Alcance: longo; **Duração:** instantânea

Esta magia cria uma explosão de luz que ataca todas as criaturas num raio de 3m com FA=H+PMs gastos. A luz não afeta objetos inanimados, tornando a magia perfeita para abater inimigos sem destruir seus pertences ou causar danos à volta.

Bomba de Terra

Escola: Elemental (terra)

Custo: 10 PMs

Alcance: longo; **Duração:** instantânea

Esta magia faz explodir um trecho de rocha, terra ou areia sob o alvo, gerando uma onda de choque concentrada (FA=H+15). Só pode ser usada em solo natural.

Bomba de Vento

Escola: Elemental (ar)

Custo: 1 a 10 PMs

Alcance: longo; **Duração:** instantânea

Ao lançar esta magia, o mago primeiro aumenta a pressão do ar na área e então a libera. O vento resultante sopra para longe qualquer coisa à frente do mago, e mesmo uma grande árvore pode não resistir. A magia não causa dano direto, mas empurra com Força igual aos PMs gastos.

Criaturas a até 50m do mago devem ser bem-sucedidas em um teste de Força. Em caso de falha, são arremessadas a uma distância igual ao número de PMs gastos, em metros. Também sofrem 1d de dano.

Brilho de Espírito

Escola: Elemental (espírito)

Custo: 10 PMs

Alcance: longo; **Duração:** instantânea

Esta magia lança uma onda de luz azul contra um alvo, com FA=H+3d. Quando causa dano, além de perder Pontos de Vida, a vítima também perde Pontos de Magia na mesma quantidade.

Brilho Explosivo

Escola: Elemental (fogo)

Custo: 25 PMs

Alcance: longo; **Duração:** instantânea

Uma das mais poderosas magias de fogo, Brilho Explosivo cria uma bola de luz próxima ao alvo que explode em chamas azuis e brancas, atacando com FA=10d e ignorando qualquer Armadura.

Buraco Negro

Escola: Negra

Custo: 60 PMs

Alcance: veja adiante; **Duração:** 3 turnos

Felizmente, pouquíssimos conjuradores no mundo têm poder suficiente para invocar esta terrível magia. Diz a lenda que ela teria sido criada por Vlannytic, um antigo sumo-sacerdote de Tenebra, que encontrou a morte invocando a fúria de sua deusa.

Quando lançada em certo ponto, esta magia cria um vácuo poderoso capaz de sugar tudo e todos que estejam nas proximidades (incluindo o próprio mago!). Todas as criaturas a até 90m devem fazer um teste de F ou serem puxadas 30m para perto do buraco negro. Alguém que já esteja a 30m ou menos e falhe no teste é sugado para sempre. O teste sofre uma penalidade de –3 se a criatura estiver dentro de 30m, –2 se estiver dentro de 60m, ou –1 dentro de 90m. Para objetos, faça um teste de Armadura com as mesmas penalidades. O buraco negro dura três turnos.

Não se conhece o destino das coisas e criaturas sugadas pelo Buraco Negro, uma vez que elas jamais retornam. Uns poucos estudiosos sugerem que as vítimas podem ser enviadas para outros mundos. Na verdade, os clérigos de Tenebra acreditam que esta magia abre um portal para o lugar onde vive sua deusa, e sonham um dia poder realizar essa viagem...

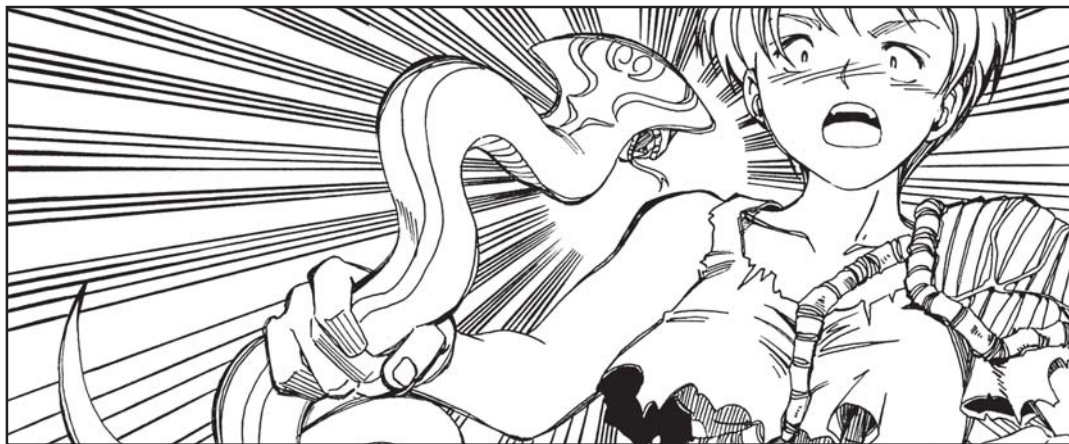
Cajado em Cobra

Escola: Elemental (terra) ou Negra

Custo: 2 PMs

Alcance: curto; **Duração:** sustentável

Esta mágica transforma um cajado, vara, galho de árvore ou outro objeto semelhante de madeira em uma cobra venenosa, totalmente sob seu controle. A cobra tem F0, H3, R1, A0, PdF0; se acertar um ataque ela não causa dano imediato, mas a vítima deve ter sucesso em um teste de Resistência ou será envenenada.

Uma vítima envenenada sofre uma penalidade de –1 em todas as suas características e começa a perder 1 PV por turno até a morte, ou até ser curada. O veneno pode ser detido com um teste bem-sucedido de Medicina (Habilidade +1) ou qualquer magia de cura (mas usada deste modo a magia não restaura PVs; apenas impede que o veneno continue agindo).

Cancelamento de Magia*

Escola: todas

Custo: duas vezes o custo original (veja adiante)

Alcance: curto; **Duração:** permanente

Qualquer praticante de magia pode tentar cancelar uma mágica ou efeito realizado por outro mago (até mesmo aqueles mantidos através de Permanência).

O custo em PMs para dissipar uma magia é igual ao dobro do custo original para lançá-la. Claro que, na maioria dos casos, um mago não tem condições de saber o custo exato do autor da magia; é uma questão de arriscar. Mesmo que o Cancelamento falhe, o mago que tentou fazê-lo perderá seus PMs.

Não é necessário que ambos os magos (o autor e o "cancelador") pertençam à mesma escola. Uma Magia Negra pode ser cancelada por um conjurador de Magia Branca, Magia Elemental (qualquer) ou Magia Negra.

Não podem ser canceladas magias de duração permanente. Mas existem certas magias, como Cegueira, que são permanentes até serem canceladas; nestes casos o Cancelamento vai funcionar.

Cancelamento Superior

Escola: Branca

Custo: o custo original (veja adiante)

Alcance: curto; **Duração:** permanente

A escola de Magia Branca tem uma forma mais eficaz de Cancelamento de Magia, com consumo de energia mais baixo: o cancelador precisa gastar a mesma quantidade de PMs usada para lançar a magia original (em vez de o dobro).

O Canto da Sereia

Escola: Elemental (espírito) (mas veja a seguir)

Custo: 2 PMs por criatura

Alcance: longo; **Duração:** sustentável

O Canto da Sereia é a mais simples e conhecida magia de dominação mental/emocional. Ela afeta criaturas a até

50m e que estejam vendo ou ouvindo o mago. A vítima tem direito a um teste de Resistência +1 para negar o efeito: se falhar, enquanto durar a magia, ela passa a aceitar quase tudo que o mago diz como “sugestões bastante razoáveis”.

Há limites para a influência que o controlador tem sobre a vítima. Ela nunca pode ser convencida a fazer algo que acredite poder resultar em dano para si mesma, ou para pessoas com quem se importe; e nem nada que vá contra seus Códigos de Honra, Devoção, Protegido Indefeso — enfim, qualquer coisa que envolva alguma grande crença ou objetivo. Caso a vítima sofra qualquer ataque ou dano, a magia é imediatamente cancelada.

Qualquer personagem com a perícia Manipulação pode lançar esta magia pelo custo normal em PMs, mesmo sem uma vantagem mágica.

Cegueira

Escola: Branca ou Negra

Custo: 3 PMs

Alcance: longo; **Duração:** permanente até cancelada

Lançada diretamente contra os olhos de uma criatura, esta magia pode ofuscar (com luz) ou obscurecer (com trevas) sua visão. O mago não precisa fazer nenhum teste para acertar, mas a vítima tem direito a um teste de Resistência para ignorar o efeito. Se falhar, ficará cega até que a magia seja cancelada.

Uma criatura cega sofre uma penalidade de H–1 para fazer ataques corporais, e H–3 para ataques à distância e esquivas (personagens com Audição Aguçada ou Radar sofrem apenas H–1 para ataques à distância e esquivas). Nenhum remédio ou método de cura mundano pode curar esta cegueira, e nem magias de cura normais. As únicas magias capazes de devolver a visão são Cancelamento de Magia, Cura Total, Cura de Maldição, Desejo ou a própria Cegueira (lançada através da escola oposta: Branca para curar trevas, ou Negra para curar luz).

Criaturas dotadas de infravisão também serão afetadas pela Cegueira. Infravisão, Ver o Invisível, Visão Aguçada e

Visão de Raio X (todos da vantagem Sentidos Especiais) serão afetadas. Contudo, certas criaturas que não dependem da visão — como morcegos, toupeiras ou personagens com Radar — são imunes a esta magia.

Chuva Congelante

Escola: Elemental (água)

Custo: 10 PMs ou mais (veja adiante)

Alcance: pessoal; **Duração:** permanente até cancelada

Esta magia poderosa nunca foi totalmente aperfeiçoada. Uma vez conjurada, cria acima do mago uma esfera flutuante de gelo, que faz chover pequenas farpas de gelo na área abaixo (um círculo com 10m de diâmetro para cada 10 PMs gastos). Todos na área afetada (incluindo o mago!) sofrem um ataque por turno com FA+3d.

O efeito é permanente e o mago não tem controle sobre o fenômeno. A esfera de gelo pode ser neutralizada apenas com Cancelamento de Magia, ou com uma magia de fogo que use no mínimo 10 PMs.

Chuva Quente

Escola: Elemental (água ou fogo)

Custo: 0

Alcance: pessoal; **Duração:** sustentável

Os habitantes de Malpetrim atribuem a criação desta magia a sua mais ilustre habitante — Niele, a maga elfa mais famosa, poderosa e desejada de Arton. Tudo que ela faz é criar uma pequena e confortável chuva de água quente, ótima para tomar banho e curar resfriados.

A Chuva Quente pode ser invocada apenas em aposentos fechados, e mantida enquanto o mago continua entoando as palavras mágicas de ativação. Essas palavras se parecem muito com certas cantigas élficas infantis. Por alguma razão, a água criada pela Chuva Quente não serve para matar a sede ou apagar chamas.

Coma

Escola: Negra

Custo: 20 PMs

Alcance: toque; **Duração:** permanente até cancelada

Poucos magos necromantes conhecem esta raríssima magia, e que menos ainda podem usá-la.

Caso consiga tocar a vítima, esta deve fazer um teste de Resistência –1. Se falhar, seus Pontos de Vida caem imediatamente para zero e ela tomba inconsciente, ainda viva, mas em estado de congelamento.

Sob efeito do Coma a vítima não envelhece, e após um ano nesse estado a maioria das doenças, venenos ou maldições deixa de funcionar. Por esse motivo um mago pode usar o Coma sobre si mesmo como medida de emergência, para preservar sua vida. Dizem que vários ne-cro-man-tes poderosos podem estar escondidos em coma, esperando por alguma pessoa ou evento que venha despertá-los.

Uma vítima desta magia não pode ser despertada por meios mundanos, mesmo que receba dano. Apenas Acordar, Cancelamento ou Desejo podem interromper o Coma. Criaturas com Resistência superior à Habilidade do mago são imunes.

Comando de Khalmyr

Escola: Elemental (espírito)

Custo: 4 PMs

Alcance: curto; **Duração:** instantânea

Você pronuncia uma palavra de comando para o alvo, que ele tentará obedecer da melhor maneira possível. Você pode escolher uma das seguintes opções:

"Venha": a vítima tenta alcançar o mago em velocidade máxima durante um turno, sem realizar nenhuma outra ação.

"Solte": a vítima larga o que estiver segurando.

"Caia": o alvo imediatamente cai no chão, permanecendo deitado por 1 rodada. Ele pode agir normalmente enquanto está caído, mas sofre as penalidades adequadas. Este comando também é conhecido como *"Senta, Inuyasha!"*

"Fuja": a vítima tenta fugir do mago em velocidade máxima durante um turno, sem realizar nenhuma outra ação.

"Pare": a vítima fica parada durante um turno. Não pode realizar qualquer outra ação, mas não é considerada indefesa.

A vítima tem direito a um teste de Resistência –1 para evitar o efeito. Caso o alvo não possa cumprir o comando em menos de um turno, a magia falha automaticamente.

Consertar

Escola: Elemental (terra)

Custo: 1 PM ou mais

Alcance: toque; **Duração:** permanente

Esta magia repara pequenas rachaduras em objetos (mas não desentorta objetos). Em objetos metálicos, ela soldará o elo de uma corrente, um colar, ou uma faca, desde que apenas uma rachadura exista. Objetos de madeira ou cerâmica com diversas rachaduras podem ser colados de forma que pareçam novos, como se nunca tivessem quebrados. Um buraco em uma mochila ou uma roupa é completamente reparado com Consertar.

Consertar também pode curar construtos: 1 Ponto de Vida por PM gasto.

Contra-Ataque Mental

Escola: Elemental (espírito)

Custo: 10 PMs

Alcance: pessoal; **Duração:** sustentável

Uma versão mais poderosa e perigosa de Armadura Espiritual, esta rara magia não apenas bloqueia a mente do mago contra efeitos telepáticos, mas também envia um golpe mental como contra-ataque automático.

Quando uma criatura tenta usar magia Elemental (espírito contra um alvo com Contra-Ataque Mental ativado, o atacante deve imediatamente fazer um teste de Resistência. Falha resulta em 1d pontos de dano, que ignoram totalmente a Força de Defesa do atacante. Caso os PVs do atacante cheguem a zero devido a esse contra-golpe, ele entra em Coma (veja a magia de mesmo nome).

Por algum motivo, sempre que alguém tenta usar um poder telepático contra um anão de Arton para descobrir onde fica seu reino secreto (Doherimm, a Montanha de Ferro), o anão manifesta um efeito idêntico a esta magia. Por isso ninguém se atreve a usar leitura mental em anões para obter essa informação.

Controle de Mortos-Vivos

Escola: Negra

Custo: 2 PMs por morto-vivo

Alcance: longo; **Duração:** permanente até cancelada

Magos necromantes e clérigos de deuses malignos podem, em vez de expulsar mortos-vivos (veja Esconjuro de Mortos-Vivos, mais adiante), tentar controlá-los.

O procedimento é exatamente o mesmo: quando o conjurador murmura preces, todos os mortos-vivos à vista dentro do alcance devem fazer um teste de Resistência: falhar significa que a criatura estará totalmente sob seu controle, podendo seguir ordens simples como atacar, acompanhar, carregar e coisas assim. Um morto-vivo ordenado a atacar lutará até ser destruído, ou até que seja ordenado a parar.

Esta magia não funciona com cadáveres comuns, apenas mortos-vivos. Para transformar um cadáver em uma destas criaturas existe outra magia, Criação de Mortos-Vivos (veja adiante).

O Controle é um pouco menos eficiente que o Esconjuro. Qualquer morto-vivo cuja Resistência seja igual ou menor que a Habilidade do conjurador é imune a esta magia. Por exemplo, é inútil para um clérigo com H3 tentar Controlar uma múmia com R3; ela não precisa fazer o teste de Resistência.

Quaisquer mortos-vivos que não possam ser Esconjurados também não podem ser Controlados.

Na maior parte dos mundos medievais, controlar mortos-vivos é considerado um ato maligno, pois você está privando os mortos de seu descanso. A atitude correta é destruir essas criaturas assim que as encontrar. Druidas, paladinos e quaisquer personagens que possuam o Código de Honra dos Heróis são proibidos de usar esta magia, ou permitir que seus companheiros o façam.

Corpo Elemental

Escola: Elemental (todas)

Custo: 20 PMs ou mais por hora (veja adiante)

Alcance: pessoal; **Duração:** sustentável

Um conjurador pode transformar seu corpo completamente em um elemento — água, ar, fogo, terra ou matéria espiritual. Nestas formas você não precisa respirar, é imune a todos os venenos e doenças, e não pode ser ferido facilmente: apenas magia, armas e ataques mágicos podem lhe causar dano.

Você também pode ser ferido por energia baseada em elemento oposto ao seu (por exemplo, Fogo e Frio). O mago também continua vulnerável a todas as outras formas de ataque que não causam dano, como paralisia, cegueira, controle mental e outras.

Cada escola pode gerar um Corpo Elemental com propriedades diferentes, por um custo maior em PMs:

Água: o mago se transforma em água, capaz de passar pelas frestas mais finas. Por 25 PMs, pode também regenerar 1 Ponto de Vida a cada dois turnos. Por 30 PMs, pode regenerar 1 PV por turno.

Ar: o mago se transforma em névoa ou fumaça (visível), capaz de penetrar em qualquer lugar que não esteja hermeticamente fechado. Por 25 PMs você também pode voar como se tivesse Vôo. Por 30 PMs, pode se transformar em ar puro e ficar totalmente invisível.

Espírito: o mago se transforma em um ser incorpóreo. Neste estado ele é imune a todas as formas de dano físico e energia. Sofre dano apenas por magia, ou ataques de um xamã ou outra criatura incorpórea. Da mesma forma, não pode usar sua própria Força ou PdF para interagir com o mundo físico — pode tocar apenas xamãs e outros seres incorpóreos.

Fogo: o mago se transforma em fogo, capaz de queimar ao toque (sua FA por Força recebe +1). Por 25 PMs você também pode voar como se tivesse a vantagem Vôo. Por 35 PMs, pode expelir rajadas de fogo pelas mãos com PdF 5.

Terra: o mago se transforma em uma criatura rochosa, lenta, mas muito difícil de ferir. Enquanto estiver nesta forma sua Habilidade cai 2 pontos (podendo atingir H0); mas você tem Armadura Extra contra *todos* os ataques (até mesmo magia). Por 30 PMs, você recebe temporariamente um bônus de F+2. Por 35 PMs, um bônus de F+4.

O Crânio Voador de Vladislav

Escola: Negra

Custo: 3 PMs

Alcance: longo; **Duração:** instantânea

Esta mágica permite disparar pelas mãos um apavorante crânio humano envolto em magia negra, que explode quando atinge o alvo. Este ataque tem FA igual a H+2d, e ignora totalmente a Armadura do alvo, seja mágica ou não — a menos que o alvo tenha Armadura Extra contra magia.

Criar Pântano

Escola: Elemental (água ou terra) ou Negra

Custo: 1 PM ou mais

Alcance: longo; **Duração:** permanente

Esta magia afeta uma área circular, medindo 1m de diâmetro para cada Ponto de Magia gasto, transformando-a em pântano. O mago também pode optar por afetar várias pequenas áreas com 1m de diâmetro (1 PM cada).

O chão lamacento torna difícil se mover, impondo uma penalidade de F–1 e H–1 para ataques corpo-a-corpo e esquivas. Muito útil em lutas contra guerreiros que valem-se de força bruta. Obviamente, não tem efeito contra adversários voadores.

Criar Vento

Escola: Elemental (ar)

Custo: 1 a 5 PMs por turno

Alcance: longo; **Duração:** sustentável

Esta magia faz soprar um vento forte diante do mago, impedindo uma criatura de se aproximar. A ventania oferece um bônus igual aos PMs gastos na Força de Defesa do mago contra ataques desse mesmo alvo.

Criatura Mágica

Escola: todas

Custo: 1 a 5 PMs

Alcance: longo; **Duração:** sustentável

Magia pura pode ser usada para construir criaturas: diabretes de fogo, estátuas de pedra, pássaros de luz... qualquer coisa que sua imaginação mandar.

O poder dessa criatura depende dos Pontos de Magia gastos. Por 4 PMs, você tem 4 pontos de personagem para distribuir entre as características da criatura (Força, Habilidade, Resistência, Armadura e Poder de Fogo). Não é permitido construir uma criatura com 0 pontos.

A criatura não tem mente própria; ela precisa ser controlada pelo mago, que não pode realizar nenhuma outra ação enquanto faz isso. Você também não pode mudar as características da criatura — se quiser fazê-la diferente, terá que gastar mais PMs e construir tudo de novo. O mago pode enxergar e ouvir através de sua criatura (mas ela não pode se afastar além do alcance máximo).

Não se esqueça que seus próprios Pontos de Magia ficam "presos" na criatura enquanto ela continuar existindo. Os seguintes poderes extras podem ser adicionados à criatura, por um custo maior: Aceleração (+1 PM), Aparência Inofensiva (+1 PM), Vôo (+1 PM), Sentidos Especiais (+1 PM cada). Poderes extras podem exceder o limite original de 5 PMs.

Criaturas Mágicas têm as mesmas imunidades de um construto (é como se fossem construtos feitos de magia). Elas não respiram, não comem ou bebem, não dormem, são imunes a doenças, venenos, magias que afetam a mente e quaisquer outras que só funcionem com criaturas vivas.

Criatura Mágica Superior

Escola: todas

Custo: 2 a 10 PMs

Alcance: longo; **Duração:** sustentável

Esta magia é similar a Criatura Mágica, mas mais eficiente: cada 2 Pontos de Magia gastos valem 3 pontos para características. Então, se você gastou 10 PMs (o máximo permitido), tem 15 pontos para distribuir entre suas características (nenhuma delas pode exceder 5). O custo por poderes extras é normal.

Criatura Mágica Suprema

Escola: todas

Custo: 1 a 10 PMs

Alcance: longo; **Duração:** sustentável

Similar a Criatura Mágica, mas muito mais poderosa: cada Ponto de Magia gasto vale 2 pontos para características. Então, se você gastou 10 PMs (o máximo permitido), tem 20 pontos para distribuir entre suas características (nenhuma delas pode exceder 5).

O custo por poderes extras é normal. Esta é uma magia rara, e o conjurador também precisa ser capaz de lançar Criatura Mágica Superior.

Cura Mágica

Escola: Branca

Exigências: Clericato

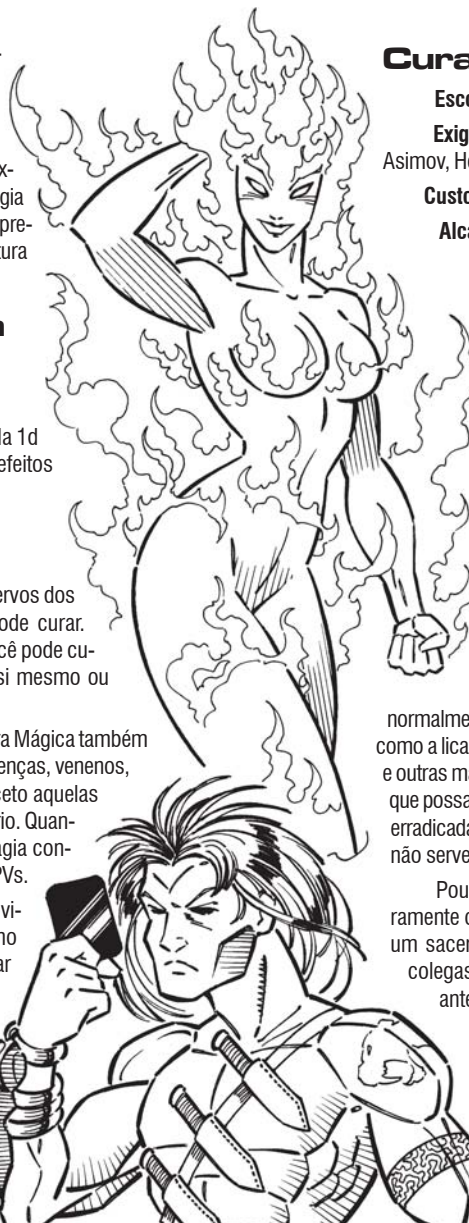
Custo: 2 PMs para cada 1d PVs, ou 4 PMs para outros efeitos (veja adiante)

Alcance: toque

Duração: instantânea

Quando utilizada por servos dos deuses, a Magia Branca pode curar. Para cada 2 PMs gastos, você pode curar 1d Pontos de Vida em si mesmo ou qualquer criatura.

Além de curar PVs, Cura Mágica também pode curar aflições como doenças, venenos, cegueira ou paralisia — exceto aquelas cuja descrição diga o contrário. Quando usada deste modo, a magia consome 4 PMs e não restaura PVs.

Usada contra mortos-vivos, esta magia causa dano em vez de curar. Para curar PVs em mortos-vivos existe uma outra versão desta magia, chamada Cura Para os Mortos (veja mais adiante).

Cura Mágica Superior

Escola: Branca

Exigências: Clericato, Código de Honra (1ª Lei de Asimov, Honestidade ou Heróis)

Custo: 1 PM para cada 1d PVs (veja adiante)

Alcance: toque; **Duração:** instantânea

Igual à Cura Mágica comum, mas restaura 1d PVs para cada 1 PM gasto. Esta é uma magia rara, concedida pelos deuses apenas a sacerdotes de grande benevolência, que jamais causam mal a seus semelhantes.

Cura de Maldição

Escola: Branca

Exigências: Clericato, Código de Honra (1ª Lei de Asimov, Honestidade ou Heróis)

Custo: 10 PMs

Alcance: toque

Duração: instantânea

Esta poderosa magia pode curar aflições normalmente imunes a todas as outras formas de cura, como a licantropia, petrificação, envelhecimento mágico e outras maldições — exceto a morte. Qualquer doença que possa ser vencida com Cura Total também pode ser erradicada com Cura de Maldição. Contudo, esta magia não serve para restaurar Pontos de Vida.

Poucos clérigos podem lançar esta magia, e raramente o farão sem um bom motivo: quase sempre um sacerdote vai exigir que um aventureiro e seus colegas executem alguma missão para sua ordem antes de remover uma maldição.

Por um custo muito maior em PMs, esta magia também pode remover para sempre uma Maldição (incluindo a magia Maldição das Trevas, ou um item maldito). O

custo depende da gravidade da aflição: 30 PMs para uma Maldição de 0 pontos, 40 PMs para –1 ponto, 60 PMs para –2 pontos, e 80 PMs para –3 pontos. Naturalmente, apenas conjuradores muito poderosos podem remover as aflições mais graves.

Cura Para o Mal

Escola: Branca

Custo: 4 PMs

Alcance: toque; **Duração:** instantânea

Esta magia elimina o mal no coração de uma criatura, que torna-se um aliado do mago — ou, pelo menos, deixa de ser um inimigo. Ela também cancela os efeitos de Canto da Sereia ou Marionete, sendo muito eficiente para salvar humanos controlados por vilões. Em alguns casos pode levar vilões à redenção, mas com margens limitadas de sucesso (conta-se que, certa vez, Mestre Arsenal gargalhou muito quando foi alvo desta magia).

Cura para o Mal não permite testes para resistir, mas afeta apenas criaturas indefesas, e não tem efeito contra criaturas com Resistência superior à Habilidade do mago.

Cura para os Mortos

Escola: Negra

Custo: 2 PMs para cada 1d PVs (veja adiante)

Alcance: toque; **Duração:** instantânea

Esta é uma rara mágica necromante própria para restaurar Pontos de Vida em mortos-vivos, uma vez que as mágicas de cura convencionais não funcionam com eles. Para cada 2 PMs gastos, você pode curar 1d Pontos de Vida em si mesmo ou outra criatura.

Normalmente esta mágica é conhecida apenas por magos necromantes ou mortos-vivos inteligentes. Existe também uma Cura Superior para os Mortos (1 PM cura 1d PVs).

Cura Total

Escola: Branca

Exigências: Clericato, Código de Honra (1ª Lei de Asimov, Honestidade ou Heróis)

Custo: 10 ou 20 PMs (veja adiante)

Alcance: toque; **Duração:** instantânea

Conjuradores divinos poderosos não precisam rolar dados para descobrir quantos PVs podem curar: esta poderosa magia restaura todos os Pontos de Vida de uma criatura.

Assim como a Cura Mágica, Cura Total também pode curar doenças, venenos, cegueira ou paralisia, exceto aquelas cuja descrição diga o contrário. Na verdade, certas aflições mais poderosas podem ser curadas *apenas* com esta magia. Usada deste modo, Cura Total consome 20 PMs e não restaura PVs.

Usada contra mortos-vivos, esta forte magia exige da criatura um teste de Resistência; falha reduz os PVs da criatura imediatamente para zero.

Dardos da Agonia

Escola: Elemental (água)

Custo: 5 PMs

Alcance: curto; **Duração:** instantânea

Faz com que o mago atire numerosos dardos de gelo diminutos, que atacam com FA=H+1d. Caso o alvo receba qualquer dano, sente muita dor e sofre uma penalidade de –1 em Resistência até o fim do combate. Esta magia é própria para enfraquecer a vontade de lutar do oponente.

Desejo

Escola: Branca, Elemental e Negra (o conjurador deve ter todas as escolas)

Exigência: Arcano ou Clericato

Custo: 5 PMs permanentes

Alcance: ilimitado; **Duração:** permanente

Esta é uma das mais poderosas magias existentes. Sacrificando 5 PMs de seu total, o conjurador consegue realizar um milagre.

Entre outras coisas, um Desejo pode ser usado para:

- Trazer uma criatura de volta à vida.
- Cancelar qualquer doença, magia ou maldição.
- Aumentar uma característica em 1 ponto, exceto Resistência, até um máximo de 5. (Para aumentar uma característica até 6 são necessários três Desejos!)
- Pedir recursos ou itens mágicos equivalentes a até 10 PE.
- Imitar qualquer outra magia existente, mesmo que você não saiba lançá-la e não tenha nenhuma das exigências necessárias (e por metade do custo em PMs).
- Transformar uma criatura em outra, fazendo-a adquirir uma vantagem única (e talvez perdendo uma já existente), mas sem modificar a pontuação total da criatura.
- Ganhar uma vantagem que custe 1 ponto. Vantagens mais caras podem ser ganhas com mais Desejos, ao custo de 1 ponto por Desejo.

• Eliminar uma desvantagem de até –1 ponto. Desvantagens mais caras podem ser perdidas com mais Desejos, ao custo de 1 ponto por Desejo.

Um Desejo nunca pode ser usado para:

• Pedir algo que desafia a vontade dos deuses (a critério do mestre), alterando gravemente o destino do mundo.

• Pedir a morte de alguém.

• Pedir mais Desejos (dããã).

Desmaio

Escola: Branca, Elemental (espírito) ou Negra

Custo: 2 PM ou mais por criatura (veja adiante)

Alcance: longo; **Duração:** veja adiante

Esta é uma das magias mais cobiçadas por magos. Eles podem usá-la para fazer com que uma ou mais criaturas percam a consciência, desmaiando se falharem em um teste de Resistência +1.

Apesar de versátil, esta é uma magia relativamente fraca. Ela dura um minuto para cada 2 PMs gastos (e também pode ser Cancelada). Uma criatura inconsciente desperta automaticamente se sofrer qualquer dano.

Mortos-vivos, construtos e quaisquer outras criaturas que não estejam vivas são imunes a esta magia. Criaturas com Resistência superior à Habilidade do mago também não podem ser afetadas.

Destrancar

Escola: Branca

Custo: 1 PM

Alcance: toque; **Duração:** instantânea

Esta magia simples abre fechaduras trancadas. Mesmo uma porta trancada com a magia Trancar será aberta.

Destruição do Espírito

Escola: Elemental (espírito)

Custo: 40 PMs

Alcance: curto; **Duração:** instantânea

A mais poderosa e temível magia espiritual, envolve a vítima em luz azul-esbran-qui-çada e destrói sua alma — não apenas matando-a, mas também impedindo sua ressurreição e seu descanso nos Reinos dos Deuses. Apenas um Desejo pode restaurar uma vítima desta magia.

A vítima tem direito a um teste de R–3 para evitar o efeito. Criaturas com Resistência superior à Habilidade do mago são imunes. A magia afeta apenas criaturas que tenham espírito (não afeta construtos, mas afeta mortos-vivos).

Desvio de Disparos

Escola: Branca ou Elemental (ar)

Custo: 1 a 5 PMs

Alcance: pessoal; **Duração:** sustentável

Enquanto mantém esta magia ativa, o usuário torna-se extremamente difícil de atingir com armas de longo alcance. Uma camada protetora de ar à volta de seu corpo desvia flechas, facas e outras armas arremessadas ou disparadas.

Quaisquer ataques com Poder de Fogo feitos contra o mago terão Força de Ataque reduzida em –1 para cada PM gasto. Assim, conforme a energia empregada, a magia permite atravessar uma chuva de flechas tranqüilamente. Conta-se que o bardo Luigi Sortudo ganhou seu apelido fazendo exatamente isso (ele possuía um manto tratado com esta magia).

Desvio de Disparos protege apenas contra ataques mundanos, não tem efeito contra magia ou ataques mágicos.

Detecção de Magia*

Escola: todas

Custo: 1 PM

Alcance: longo; **Duração:** sustentável

Esta magia básica permite ao conjurador ver um brilho luminoso suave emitido por qualquer objeto, criatura ou lugar que esteja sob efeito de magia.

Não funciona contra seres sobrenaturais (mortos-vivos, magos, dragões...), mas funcionará em qualquer criatura que esteja, no momento, sob efeito de uma magia — como uma pessoa dominada mentalmente, um mago protegido por um escudo invisível, ou uma criatura sob efeito de uma magia de Invisibilidade (mas não criaturas que tenham invisibilidade como uma habilidade natural). Ilusões mágicas também podem ser detectadas por esse método.

Detecção do Mal

Escola: Branca

Custo: 1 PM

Alcance: pessoal; **Duração:** sustentável

Esta magia permite ao mago sentir a presença do mal (criaturas inteligentes que tenham intenção, declarada ou não, de causar-lhe qualquer dano ou prejuízo) a até 10m. A informação revelada depende do tempo empregado para analisar uma área ou criatura.

1ª Turno: presença ou ausência de maldade.

2ª Turno: quantidade de auras malignas na área, e a intensidade da aura maligna mais poderosa (normalmente a criatura maligna com maior pontuação).

3ª Turno: a intensidade e a localização de cada aura. Se uma aura está fora da linha de visão do conjurador, ele descobre sua direção, mas não a localização exata.

Animais, armadilhas, venenos e outros riscos potenciais não são malignos (embora sejam perigosos), e esta magia não é capaz de detectá-los.

A cada turno, é possível tentar analisar uma nova área. A magia não atravessa barreiras que excedam 90cm de madeira ou terra, 30cm de pedra, 2,5cm de metal comum ou uma folha fina de chumbo.

Dominação Total

Escola: Branca, Elemental e Negra (o conjurador deve ter todas as escolas)

Custo: 40 PMs

Alcance: curto; **Duração:** permanente até cancelada

Esta é a mais poderosa magia de controle mental conhecida, e felizmente poucos em Arton têm poder suficiente para usá-la. A vítima deve fazer um difícil teste de Resistência –3. Se falhar, torna-se um escravo total do mago, incapaz de desobedecer qualquer ordem sua e capaz de sacrificar a própria vida em sua defesa. Tudo que a pessoa Dominada era ou acreditava não importa mais — sejam Devoções, Protegidos Indefesos, Códigos de Honra ou qualquer outra coisa.

Entre as aventuras cantadas pelos bardos, as mais desafiadoras envolvem resgatar um herói nobre ou uma pessoa inocente escravizada por Dominação Total, a serviço de algum vilão ou monstro (dragões vermelhos são conhecidos por fazer escravos com esta magia). O problema está em vencer essa pessoa sem matá-la, ou reunir poder suficiente para Cancelar a magia.

Encontro Aleatório

Escola: Negra

Custo: 4 PMs

Alcance: 10km; **Duração:** instantânea

Esta magia conjura um grupo de criaturas agressivas existentes na região (tipo à escolha do mestre), que imediatamente atacam o conjurador e seus aliados. As criaturas surgem em 1d minutos. Acredita-se que esta magia serve para atrair caça, ou treinar aventureiros em combate contra monstros — mas também pode ser útil para distrair inimigos em situações de emergência.

Enfraquecer Magia

Escola: Branca

Custo: 10 PMs

Alcance: pessoal; **Duração:** sustentável

Um enorme círculo luminoso é traçado no chão, delimitando uma área circular com 10m de raio, centrada no mago. Conjurar qualquer magia nesta área, exceto Magia Branca, requer o dobro de Pontos de Magia.

Enxame de Trovões

Escola: Branca ou Elemental (ar)

Custo: 4 PMs

Alcance: longo; **Duração:** instantânea

Com esta mágica o mago pode disparar pelas mãos um estrondo sônico, que ruma na direção do alvo como pequenas lâminas giratórias luminosas.

Este ataque tem FA igual a H+2d e ignora totalmente a Armadura do alvo em sua Força de Defesa — a menos que tenha Armadura Extra contra magia: neste caso, sua Armadura é normal (não dobra).

A Erupção de Aleph

Escola: Elemental (fogo ou terra)

Custo: 10 PMs

Alcance: longo; **Duração:** instantânea

A criação desta magia é atribuída a Aleph Olhos Vermelhos, mas alguns estudiosos contestam essa teoria; Aleph é conhecido como um mago irresponsável e incompetente, que por algum motivo caiu nas graças de Wynna — a Deusa da Magia — e recebeu dela grandes poderes. Ele supostamente não seria capaz de desenvolver uma magia própria.

A Erupção de Aleph permite abrir um buraco no chão, abaixo do oponente, e atingi-lo com um jato de lava derretida com FA=1d+10. Essa lava mágica ignora a Armadura do alvo, a menos que ele tenha Armadura Extra contra Fogo ou Magia: neste caso sua Armadura é normal (não dobra).

A Escapatória de Valkaria

Escola: Branca ou Negra

Custo: 1 PM para cada 4 criaturas

Alcance: curto; **Duração:** instantânea

Lançada no interior de uma masmorra ou ruína, esta magia transporta o conjurador e seus aliados de volta à entrada. A magia não serve para escapar de prisões e outros lugares trancados — ela funcionará apenas quando o caminho para a saída estiver desimpedido. A magia também não funcionará caso o conjurador não conheça o ponto de entrada (por exemplo, caso tenha sido trazido inconsciente).

Esta magia afeta apenas criaturas voluntárias. Não se pode transportar um alvo contra sua vontade — não é preciso fazer teste de Resistência.

Esconjuro de Mortos-Vivos

Escola: Branca ou Elemental (espírito)

Exigência: Clericato

Custo: 1 PM por Morto-Vivo

Alcance: curto; **Duração:** permanente

A maioria dos clérigos tem poder para expulsar esqueletos, zumbis, múmias e outros mortos-vivos com esta magia. Quando o clérigo entoa suas preces, quaisquer mortos-vivos em seu campo de visão devem fazer um teste de Resistência: falhar significa que a criatura tenta fugir, e nunca mais volta a incomodar aquele clérigo. A magia não vai funcionar caso o clérigo não consiga enxergá-los, e vice-versa.

Quanto maior a Habilidade do clérigo, mais chances ele tem de ser bem-sucedido. Caso a Resistência do morto-vivo seja menor que a Habilidade do clérigo, essa diferença será aplicada como redutor no teste de Resistência. Um esqueleto com R1, ao resistir a um clérigo com H3, deve fazer um teste de Resistência –2 (3–1). Caso essa diferença seja 4 ou mais, o morto-vivo não tem direito a nenhum teste — o esconjuro é automaticamente bem-sucedido.

Qualquer morto-vivo cuja Resistência seja maior que a Habilidade do clérigo é imune a esta magia. Por exemplo, é inútil para um clérigo com H4 tentar Esconjurar um vampiro com R5; ele não precisa fazer o teste de Resistência. Existem também certos mortos-vivos poderosos que nunca podem ser esconjurados.

Escuridão

Escola: Negra

Custo: 2 PMs

Alcance: curto; **Duração:** permanente até cancelada

Esta magia faz um objeto tocado pelo mago irradiar escuridão em uma área de 6m de raio. Nem mesmo as criaturas com Visão Aguçada, Infravisão, Ver o Invisível ou Visão de Raio X conseguem ver qualquer coisa na área (mas Audição Aguçada, Faro Aguçado e Radar funcionam normalmente). Luzes normais (tochas, velas, lampiões...) também não funcionam na área de Escuridão.

Quando a magia é conjurada sobre um pequeno objeto, este objeto pode ser guardado (em um bolso, por exemplo) para interromper a Escuridão, que voltará a funcionar caso o objeto seja revelado novamente.

Explosão

Escola: Elemental (todas) ou Negra

Custo: 2 PM para cada 1d de dano (veja adiante)

Alcance: longo; **Duração:** instantânea

O mago pode fazer um ataque devastador, semelhante ao Ataque Mágico, com a diferença de que explode no ponto de impacto em uma grande bola de fogo, explosão d'água, estilhaços de rochas, estrondo sônico ou impacto de trevas — dependendo da escola.

A explosão tem FA igual a H, +1d para cada 2 PMs gastos (no máximo 10 PMs para H+5d). O dano se reduz em 1d para cada 3m de distância do ponto de impacto.

Alvos que consigam uma esquiva recebem +2 em sua Força de Defesa para evitar o dano. As vantagens desta magia são que não é possível se esquivar completamente da explosão, e ela pode apanhar muitos alvos ao mesmo tempo.

Fada Servil

Escola: Branca ou Elemental (espírito)

Custo: 1 PM

Alcance: longo; **Duração:** sustentável

Esta magia conjura uma pequena fada feita de luz esverdeada, um espírito da floresta, capaz de realizar pequenas tarefas para o mago. Tarefas rotineiras incluem apanhar lenha, colher frutos, pescar, alimentar um cavalo e assim por diante.

A fada não é uma criatura viva verdadeira, não pode lutar, e nem resistir a qualquer dano ou efeito que exija um

teste de Resistência — ela falhará automaticamente no teste e será dissipada. A fada também desaparece se deixar a área de efeito da magia.

Farejar Tesouro

Escola: Branca ou Elemental (espírito)

Custo: 1 PM

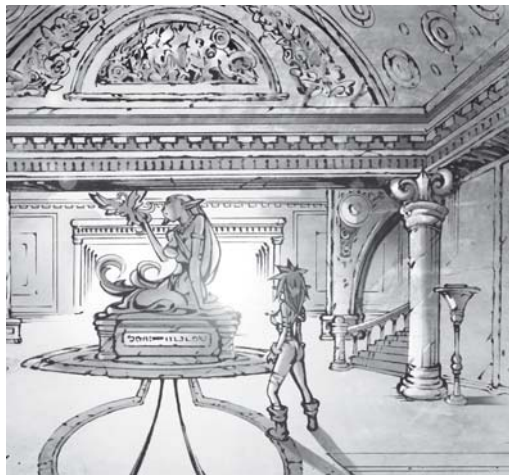
Alcance: veja adiante; **Duração:** instantânea

Esta magia detecta se existe algum tesouro escondido na área (uma masmorra ou cidade), sendo que "tesouro" é qualquer item ou porção de itens valiosos que não esteja sendo carregado por nenhuma criatura. A magia não aponta o aposento ou local especifico onde está o tesouro, nem diz a direção, valor e outras informações sobre o tesouro; apenas sua presença.

Fascinação

Escola: Branca ou Elemental (espírito)

Custo: 10 PM

Alcance: toque; **Duração:** permanente até cancelada

Diz a lenda que esta magia foi criada por um artista frustrado, muito competente em mágica, mas incapaz de produzir uma verdadeira obra de arte. Lançada sobre uma pintura, escultura, traje ou outra peça artística, ela exige de qualquer observador um teste de Resistência +1. Se falhar, a vítima não consegue tirar os olhos do objeto, totalmente encantada com sua beleza.

O transe pode ser interrompido facilmente: basta que a vítima receba qualquer dano ou apenas seja sacudida ("Ei, acorda!"). Mortos-vivos, construtos e seres com R3 ou mais são imunes.

Embora pareça inofensiva, esta mágica pode ser perigosa. Caso não seja arrancada de seu transe, uma vítima pode observar o objeto de sua fascinação durante dias, sem comer, beber ou dormir, até morrer de inanição. Conta-se histórias de aventureiros solitários que morreram em casas ou mansões abandonadas, contemplando um quadro ou estátua até a morte. A presença de objetos tratados com esta magia é proibida no Reinado, sob pena de apreensão da peça e prisão.

Existe uma versão mais rara desta magia que pode ser lançada sobre criaturas (apenas o próprio mago). As exigências, efeito e testes para resistir são os mesmos, mas ela funciona apenas em criaturas do sexo oposto.

Feras de Tenebra

Escola: Negra

Custo: 2 PMs por turno

Alcance: longo; **Duração:** sustentável

Esta magia concedida pela Deusa das Trevas convoca 1d "feras negras", criaturas sombrias de nível baixo que vivem no Reino das Trevas. Estas feras têm F2, H2, R1, A1. PdF0. Quando causam dano, eliminam Pontos de Magia em vez de Pontos de Vida.

Feras negras sofrem dano apenas por magias das escolas Branca, Elemental (espírito) ou Negra. Elas não podem ser feridas de nenhuma outra forma (mas ainda podem ser afetadas por magias que não causam dano).

Ferrões Venenosos

Escola: Elemental (água) ou Negra

Custo: 3 PMs

Alcance: curto; **Duração:** instantânea

Com esta magia o usuário dispara pelos dedos uma pequena chuva de dardos, parecidos com espinhos de cacto. O mago faz um ataque com FA igual a H+2d. Se vencer a FD da vítima, esta deve fazer um teste de Resistência –1 para negar o efeito. Se falhar, será envenenada.

Uma vítima envenenada sofre uma penalidade de –1 em todas as suas características e começa a perder 1 PV por turno até a morte, ou até ser curada. O veneno pode ser detido com um teste bem-sucedido de Medicina (H+1) ou qualquer magia de cura (usada deste modo a magia não restaura PVs; apenas impede que o veneno continue agindo).

Fios de Gelo

Escola: Elemental (água)

Custo: 10 PMs

Alcance: curto; **Duração:** instantânea

Quando o mago toca uma superfície (parede, chão...), fios de gelo correm rapidamente através do plano tocado. Todos aqueles em contato com essa superfície a até 10m do mago devem ser bem-sucedidos um teste de Resistência, ou transformam-se em estátuas de gelo durante 1d horas. É muito eficaz em corredores e outros lugares fechados.

Flecha de Vento

Escola: Elemental (ar)

Custo: 0

Alcance: curto; **Duração:** instantânea

Esta magia muito simples cria uma flecha de vento. Seu dano é pequeno (FA=2), quase nunca ferindo realmente o alvo — ou causando apenas uma leve cicatriz. Fraca demais para combate efetivo, é usada apenas para demonstrar hostilidade ou romper cordas e objetos similares.

A Flor Perene de Milady "A"

Escola: Branca ou Elemental (água)

Custo: 0

Alcance: curto; **Duração:** permanente até cancelada

Inventada por uma antiga aluna da Academia Arcana (que preferiu se manter anônima para evitar problemas...), esta magia simples pode ser realizada por muitos magos ini-cian-tes. Ela faz nascer um pequeno e inofensivo gerânio. Quando arrancado, uma nova flor nasce no local — e assim indefinidamente, sendo impossível removê-la por meios normais. Lançada contra uma criatura viva, ela terá direito a um teste de Resistência para negar o efeito; se falhar, terá uma linda florzinha nascendo em alguma parte do corpo...

A única forma de remover a flor é com Cancelamento de Magia; por isso a Flor Perene costuma ser usada pelos magos para aborrecer os não-magos que zombam de seu poder. As flores arrancadas desaparecem momentos depois. Esta magia não pode de nenhuma forma ser usada para causar dano ou provocar qualquer penalidade.

Fome de Megalokk

Escola: Negra

Custo: 15 PMs

Alcance: curto; **Duração:** instantânea

Esta perigosa magia dispara 1d cargas de energia mágica em formato de insetos que atingem quaisquer alvos escolhidos pelo mago, dentro do alcance. Criaturas e objetos tocados pelas cargas são desintegrados (cada carga ataca com FA=3d, que ignora Armadura).

Força Mágica*

Escola: todas

Custo: 2 a 10 PMs

Alcance: curto; **Duração:** sustentável

Qualquer das escolas pode usar magia para realizar algum esforço físico. Você pode criar um braço de pedra, uma garra de fogo, um tentáculo de trevas ou qualquer outra forma capaz de levantar, empurrar, puxar, atacar ou causar dano.

Não importa qual a forma dessa manifestação, sua Força será sempre igual ao dobro do número de Pontos de Magia gastos (até o limite de 10 PMs). Portanto, 6 PMs criam um jato d'água com Força 3 (capaz de levantar 2.000 quilos).

Esta magia é própria para fazer esforço físico, não para atacar. Um ataque realizado com Força Mágica sempre tem FA=F+H0+1d, independente da Habilidade real do mago.

Fúria de Beluhga

Escola: Elemental (água)

Custo: 30 PMs

Alcance: longo; **Duração:** instantânea

A mais poderosa e brutal magia do gelo de que se tem notícia. Uma bola de gelo surge entre as mãos do mago, e então é lançada contra uma criatura, explodindo tudo e todos a até 10m do ponto de impacto com FA=10d. Criaturas reduzidas a 0 PVs através desta magia morrem imediatamente, transformadas em estátuas de gelo (sem direito ao Teste de Morte).

Fúria Guerreira

Escola: Elemental (espírito)

Custo: 2 PMs

Alcance: curto; **Duração:** sustentável

Esta magia desperta na pessoa afetada uma fúria guerreira que a favorece em combate. Durante a fúria uma criatura luta melhor (H+1, F+1 e PdF+1), mas não pode pensar claramente, atacando o primeiro inimigo que vê pela frente. Além disso, um personagem em fúria jamais pode se esquivar, nem usar magia ou qualquer vantagem que gasta PMs.

Esta magia pode ser lançada sobre um companheiro para melhorar suas habilidades, ou então contra um inimigo para impedi-lo de usar outros poderes que tenha. Criaturas que recebam a Fúria Guerreira contra a vontade têm direito a um teste de Resistência para negar o efeito.

A Fúria só pode ser invocada em situações de combate. Embora seja uma magia sustentável, seu efeito cessa assim que a luta termina; a criatura que estava em Fúria fica esgotada, sofrendo uma penalidade de –1 em todas as suas características durante uma hora.

A Furtividade de Hyninn

Escola: Branca ou Negra

Custo: 1 PM

Alcance: toque; **Duração:** sustentável

Esta magia concede um bônus de H+2 em testes de Furtividade para o conjurador ou seu aliado, facilitando mover-se às escondidas. Além disso, caso o alvo não tenha a especialização Furtividade, mesmo assim ele pode realizar testes para Tarefas Difíceis.

A Gagueira de Raviollius

Escola: Branca ou Elemental (água ou ar)

Custo: 2 PMs

Alcance: curto; **Duração:** sustentável

O alvo deve fazer um teste de Resistência; se falhar, será acometido por uma gagueira terrível. Mas, caso a vítima tenha sucesso, quem sofre o efeito é o próprio mago.

A Gagueira de Raviollius impede o uso de qualquer perícia que envolva a voz (como Manipulação). Lançar magias também se torna muito difícil; para ser capaz de realizar uma magia enquanto estiver gago, antes é preciso ter sucesso em um teste de Habilidade. Se falhar, a magia não funciona (mas também não gastará PMs).

Garras de Atavus

Escola: Elemental (água ou terra)

Custo: 5 PMs

Alcance: curto; **Duração:** sustentável

Lançada sobre uma criatura, esta magia faz crescer garras em suas mãos para causar dano maior. Enquanto durar o efeito, o alvo da magia recebe Força+2 e causa dano por corte.

Ilusão

Escola: todas

Custo: 1 PM ou mais (veja adiante)

Alcance: longo; **Duração:** sustentável

Esta magia permite criar imagens falsas, baseadas em coisas que o mago conhece bem. Se um mago tenta projetar uma imagem de algo que nunca viu, qualquer pessoa ou criatura tem direito a um teste de Resistência para evitar ser enganada. O mesmo vale para imagens que pareçam claramente absurdas ou fora de lugar (um peixe de duas pernas, um pássaro voando dentro d'água, um orc usando uma luxuosa armadura completa...). O mestre pode aplicar modificadores ao teste.

Imagens criadas através desta magia não têm cheiro e não emitem qualquer som (para isso existe Ilusão Avançada, veja adiante), e também não podem causar qualquer dano. Elas não têm solidez: qualquer objeto material pode atravessar uma ilusão.

É possível criar ilusões pequenas e simples com 1 PM. Quanto maior o consumo de energia, maiores e mais sofisticadas elas se tornam:

1 PM: uma imagem do tamanho de um objeto pequeno e imóvel, que possa ser seguro com uma só mão.

2 PMs: uma imagem pequena (e em movimento), ou com até 1m de diâmetro (imóvel).

3 PMs: imagem com até 1m de diâmetro (em movimento), ou do tamanho de um homem (imóvel).

4 PMs: do tamanho de um homem (em movimento), ou um cavalo (imóvel).

5 PMs: um cavalo (em movimento), ou elefante (imóvel).

6 PMs: elefante em movimento, ou dragão imóvel.

7 PMs: dragão em movimento, ou exército imóvel.

8 PMs: exército em movimento, ou aldeia imóvel.

9 PMs: aldeia em movimento, ou montanha imóvel.

10 PMs: uma montanha em movimento!

Ilusão Avançada

Escola: todas

Custo: 2 PMs ou mais (veja adiante)

Alcance: longo; **Duração:** sustentável

Esta magia funciona exatamente como Ilusão, obedecendo aos mesmos limites de tamanho, mas produz sons e cheiros. Contudo, ela ainda não tem solidez, não pode causar dano, e consome duas vezes mais PMs (por exemplo, 4 PMs para uma imagem pequena em movimento ou até 1m imóvel).

Ilusão Total

Escola: todas

Custo: 4 PMs ou mais (veja adiante)

Alcance: longo; **Duração:** sustentável

Esta é a mais eficiente magia de Ilusão, capaz de enganar completamente todos os sentidos — porque é uma imagem *sólida*. Apenas em casos muito especiais são permitidos testes de Resistência para perceber essa ilusão (como a imagem de uma pessoa morta, por exemplo), a critério do mestre. Sentidos Especiais não fazem diferença. A única forma de perceber algo suspeito é por Detecção de Magia, e nem mesmo isso garante que se trata mesmo de uma ilusão!

A Ilusão Total é tão perfeita que pode até mesmo causar dano, mas será "dano ilusório". Caso receba dano de uma ilusão, o personagem tem direito a um teste de Resistência; se tiver sucesso, ele percebe que nada sofreu. Se falhar, sofre dano normal (a FA de uma ilusão é sempre igual aos PMs usados para criá-la +1d). Uma criatura que tenha seus PVs reduzidos a zero por dano ilusório sofre o mesmo efeito de uma magia Desmaio. Quando acordar, perceberá não ter recebido nenhum ferimento real.

Uma Ilusão Total consome quatro vezes mais PMs (por exemplo, 8 PMs para uma imagem pequena em movimento ou até 1m imóvel).

Imagem Turva

Escola: Branca ou Negra

Custo: 3 PMs

Alcance: curto; **Duração:** sustentável

Lançada sobre uma criatura, esta magia torna sua imagem difícil de enxergar. Ela não pode ser vista com nitidez, parecendo desfocada. Lutar com a criatura afetada será bem mais difícil: seus adversários sofrem uma penalidade de –1 em Habilidade para atacar e se defender.

Personagens com Sentidos Especiais de qualquer tipo não podem ser enganados pela Imagem Turva, e lutam normalmente.

Impulso

Escola: Elemental (espírito)

Custo: 2 PMs

Alcance: curto; **Duração:** sustentável

Este feitiço enche uma pessoa de motivação, coragem e certa burrice. A vítima será capaz de coisas que em geral não ousaria — como declarar-se fervorosamente para uma pessoa amada, dizer poucas e boas para um superior, desafiar um adversário mais forte... enfim, jogar toda a prudência pela janela.

A vítima tem direito a um teste de Resistência para evitar o efeito. Se falhar, enquanto durar a magia, a criatura afetada recebe +1 em testes de iniciativa (por sua recém-adquirida impetuosidade), mas sofre redutor de –1 em Armadura e testes de Resistência (por sua imprudência).

Quaisquer outros efeitos dependem da pessoa afetada e suas motivações pessoais: quando um jovem guerreiro iniciante xinga a mãe do capitão da guarda, ou persegue a campeã gladiadora Loriane para beijá-la, muito provavelmente esta magia terá sido a responsável...

Inferno de Gelo

Escola: Branca ou Elemental (água)

Custo: 5 PMs

Alcance: curto; **Duração:** instantânea

A verdadeira origem desta magia é controversa. Alguns magos afirmam que seus primeiros usuários seriam bárbaros de uma tribo desconhecida, que se escondem nos pontos mais remotos das Montanhas Uivantes — mas histórias mais exageradas dizem que eles receberam esta magia de Beluhga, a Rainha dos Dragões Brancos. (E também há quem fale sobre um ninja azul...)

Esta mágica permite ao usuário disparar pelas mãos uma pequena salva de pontas de gelo, afiadas como facas e gélidas como uma nevasca. O mago ataca com FA igual a H+2d, e este ataque ignora totalmente a Armadura do alvo, que não entra em sua Força de Defesa.

Como efeito extra, se receber qualquer dano, o alvo deve ainda fazer um teste de Resistência: se falhar ficará congelado e indefeso durante uma turno, incapaz de atacar, se esquivar ou usar magia.

Invisibilidade

Escola: todas

Custo: 1 PM ou mais (veja adiante)

Alcance: curto; **Duração:** sustentável

Esta magia permite tornar objetos e criaturas invisíveis. Coisas invisíveis ainda podem ser ouvidas, farejadas ou percebidas de outras formas. Ver o Invisível (de Sentidos Especiais) vence totalmente esta magia.

Atacar uma criatura invisível impõe ao atacante uma penalidade de H–1. Uma criatura invisível *não* pode atacar ou lançar outras magias enquanto está nesse estado, ou a invisibilidade será cancelada. O mesmo acontece se ela, a qualquer momento, sofrer qualquer dano.

Como na magia Ilusão, quanto maior o custo em PMs, maiores os objetos ou criaturas tornadas invisíveis:

1 PM: algo do tamanho de um objeto pequeno e imóvel, que possa ser seguro com uma só mão.

2 PMs: algo pequeno (e em movimento), ou com até 1m de diâmetro (imóvel).

3 PMs: algo com até 1m de diâmetro (em movimento), ou do tamanho de um homem (imóvel).

...E assim por diante, como na magia Ilusão.

Invisibilidade Superior

Escola: todas

Custo: 2 PMs ou mais (veja adiante)

Alcance: curto; **Duração:** sustentável

Similar à Invisibilidade normal, mas mais cara (custa duas vezes mais PMs) e bem mais eficiente. Esta versão não é cancelada quando o alvo ataca, lança outras magias ou sofre dano.

Invocação do Dragão

Escola: veja adiante

Custo: veja adiante

Alcance: 100km; **Duração:** instantânea

Esta magia rara permite atrair a atenção de uma espécie de dragão, caso ele exista na vizinhança (e caso ele esteja interessado). A chance de sucesso é 1 em 1d6. Em caso de falha, a magia não consome PMs, mas você não pode tentar de novo no mesmo local.

Se houver um dragão interessado, ele leva 2d turnos para atender ao chamado. A magia apenas desperta sua curiosidade: ela não concede qualquer controle sobre a fera, nem garante que não vai atacar o invocador assim que chegar...

Esta magia serve para atrair uma das seis espécies de dragões elementais, os mais comuns em Arton. A espécie invocada depende da escola empregada (cada uma com seu próprio custo em PMs):

Dragão Branco (Magia Branca, 5 PMs): este dragão glacial vive apenas em áreas geladas, como as Montanhas Uivantes. F3, H3, R4, A4, PdF5 (frio), Magia Branca, Invulnerável a frio, natural ou mágico.

Dragão Negro (Magia Negra, 6 PMs): habitam pântanos e cavernas. F4, H4, R4, A5, PdF6 (químico), Magia Negra, Invulnerável a químico, veneno ou trevas, naturais ou mágicos.

Dragão Verde (Elemental (Terra, 7 PMs): vivem em áreas florestais, sendo mais comuns em Galrasia e nas matas de Sambúrdia. F4, H5, R5, A5, PdF6 (químico), Magia Elemental (Terra, Invulnerável a químico ou veneno, naturais ou mágicos.

Dragão Azul (Elemental (Ar, 8 PMs): dizem que estes dragões voam eternamente e nunca precisam descer ao chão, mas fazem seus ninhos nas montanhas. F5, H5, R5, A6, PdF7 (elétrico), Magia Elemental (Ar, Invulnerável a vento e elétrico, naturais ou mágicos.

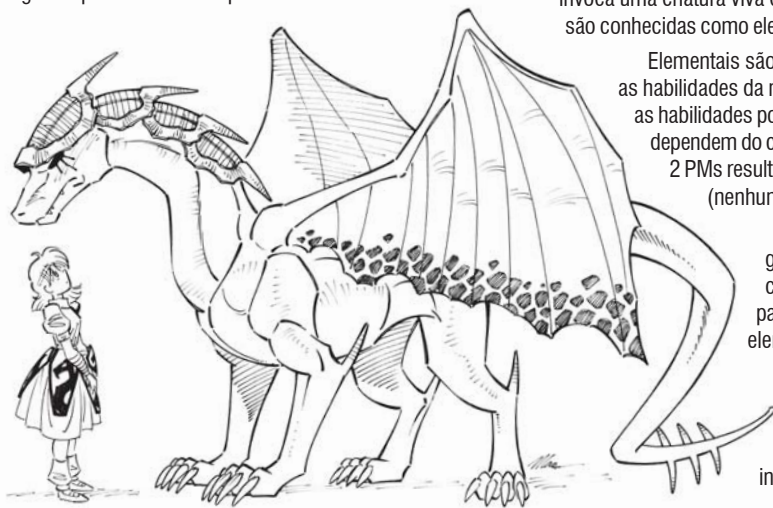
Dragão Marinho (Elemental (Água, 9 PMs): eles podem respirar livremente sob a água e nadar tão bem quanto voam, habitando o fundo dos oceanos e áreas costeiras. F5,

H6, R6, A6, PdF7 (químico), Magia Elemental (Água, Invulnerável a químico e veneno, naturais ou mágicos.

Dragão Vermelho (Elemental (Fogo, 10 PMs): o mais poderoso dragão elemental de Arton, encontrado apenas em desertos e crateras vulcânicas. F6, H6, R7, A7, PdF8 (fogo), Magia Elemental (Fogo, Invulnerável a fogo natural ou mágico.

Estas características são típicas para dragões adultos (os únicos que esta magia pode invocar). Elas devem ser ajustadas em –2 para filhotes, –1 para jovens, +1 para adultos maduros e até +4 para dragões muito antigos.

Todos os dragões podem fazer até três ataques por turno: duas garras (Força), uma mordida (Força+2). Eles têm também Vôo, Sentidos Especiais (todos), Telepatia e conhecem praticamente todas as magias permitidas para suas escolas. Todos os dragões têm a magia Pânico como uma habilidade natural, que podem usar sem gastar PMs.

Cada Invocação corresponde a uma magia diferente. Então, se você conhece as palavras mágicas para invocar um dragão negro, este é o único tipo que poderá convocar até aprender os demais tipos. Não se conhece a existência de magias capazes de atrair espécies mais raras.

Dragões são inteligentes e não aparecem simplesmente diante de um bando de aventureiros armados, esperando para serem mortos! Quase sempre ele vai primeiro examinar a área de uma distância segura com seus Sentidos Especiais, para ter certeza de que não é uma armadilha, antes de se revelar. No entanto, é certo que *todos* os dragões possuem pelo menos um Código de Honra — e esse pode ser seu mais importante ponto fraco, se os aventureiros puderem descobri-lo.

Desnecessário dizer, mas invocar dragões é extremamente arriscado. Um crime punido com a morte dentro dos limites do Reinado.

Invocação do Elemental

Escola: Elemental (todas)

Custo: 2 a 10 PMs (veja adiante)

Alcance: longo; **Duração:** sustentável

Esta magia é muito semelhante a Criatura Mágica, uma vez que faz surgir no lugar escolhido um ser mágico feito de um único elemento. A grande diferença é que, em vez de apenas criar uma forma animada e não vivente, a magia invoca uma criatura viva de um outro plano. Essas criaturas são conhecidas como elementais.

Elementais são seres que possuem naturalmente as habilidades da magia Corpo Elemental, com todas as habilidades possíveis. Suas cinco características dependem do consumo em Pontos de Magia: cada 2 PMs resultam em 1 ponto para características (nenhuma delas pode exceder 5).

Os elementais são seres inteligentes. Não precisam de supervisão constante por parte do invocador para executar ordens. Infelizmente, um elemental arrancado de seu plano de origem tem como único desejo retornar o mais rápido possível. Para isso ele tem duas opções: cumprir uma missão para o invocador em troca de liberdade, ou então matá-lo — o que provocaria o cancelamento da magia, libertando a criatura. O mais comum é que o elemental ataque primeiro e, se não conseguir causar dano com facilidade, vai acreditar que o invocador é poderoso demais para ser vencido, e então seguir suas ordens.

Um elemental que tenha sido escravizado por longos períodos pode tentar se vingar antes de voltar para casa. Contudo, existem casos raros de elementais que se tornam amigos do invocador e retornam pacificamente sempre que ele chamar. É o caso de Slinn, o elemental do ar que acompanha a maga Raven Blackmoon.

Cada Invocação de Elemental corresponde a uma magia diferente. Existem versões raras desta magia que permitem combinar duas escolas para invocar elementais diferentes, muito mais poderosos: elementais do magma, do vácuo, do relâmpago e outros. Esses seres têm os poderes e imunidades dos elementos que os formam.

Magias e poderes que não afetam construtos também não afetam elementais.

Invocação do Elemental Superior

Escola: todas

Custo: 2 a 10 PMs

Alcance: longo; **Duração:** sustentável

Idêntica à Invocação do Elemental, mas mais eficiente. Cada Ponto de Magia gasto vale 1 ponto para características. Então, se você gastou 10 PMs (o máximo permitido), tem 10 pontos para distribuir entre suas características (nenhuma delas pode exceder 5).

Esta é uma magia rara, e o conjurador precisa ser capaz de lançar Invocação do Elemental.

Invocação do Elemental Supremo

Escola: todas

Custo: 2 a 10 PMs

Alcance: longo; **Duração:** sustentável

Esta magia permite a conjuração dos maiores e mais furiosos elementais. Apenas magos muito confiantes ousam lançá-la, uma vez que o monstro primeiro precisa ser vencido antes de obedecer a seu mestre.

Funciona de forma idêntica à Invocação do Elemental, mas cada 2 Pontos de Magia gastos valem 3 pontos para características. Então, se você gastou 10 PMs (o máximo permitido), tem 15 pontos para distribuir entre suas características (nenhuma delas pode exceder 5).

Esta é uma magia muito rara, e o conjurador precisa ser capaz de lançar Invocação do Elemental Superior.

Invulnerabilidade

Escola: todas

Custo: 2 a 6 PMs por turno (veja adiante)

Alcance: curto; **Duração:** sustentável

Cada tipo de Invulnerabilidade corresponde a uma magia diferente. Então, se você conhece as palavras mágicas para Invulnerabilidade: Fogo, este é o único tipo que poderá invocar até aprender os demais tipos.

Cada invulnerabilidade tem seu próprio custo em PMs:

Corte, Perfuração, Esmagamento: 2 PMs por turno.

Fogo, Frio, Elétrico, Químico, Sônico: 4 PMs por turno.

Magia, Força, Poder de Fogo: 6 PMs por turno. Estes três tipos são considerados raros.

Lágrimas de Hyninn

Escola: Branca

Custo: 3 PMs

Alcance: toque; **Duração:** permanente até cancelada

Esta mágica pode ser lançada apenas sobre aposentos. Uma vez realizada, qualquer ladrão em seu interior terá suas habilidades reduzidas: testes de Crime ou suas especializações dentro do aposento são considerados Difíceis. Só os ladrões mais habilidosos conseguem trabalhar nessas condições!

Esta magia está ativa em vários castelos e palácios importantes de Arton. Os clérigos de Khalmyr afirmam que ela foi criada para combater o crime. Por outro lado, sacerdotes da ordem de Hyninn juram que na verdade ela existe para testar as habilidades dos ladrões.

Lágrimas de Wynna

Escola: Negra

Custo: 25 PMs

Alcance: toque; **Duração:** permanente

Dizem os clérigos de Wynna que sua deusa verte lágrimas cada vez que esta magia é lançada, pois ela remove totalmente as habilidades mágicas de uma criatura.

O alvo tem direito a um teste de Resistência –3 para negar o efeito. Se falhar, suas habilidades de aprender e lançar magias desaparecem para sempre (ele perde quaisquer vantagens mágicas que possua). Habilidades naturais que imitam magias (como o Pânico de uma múmia ou fantasma, por exemplo) não são afetadas.

Os únicos mortais que se sabe conhecer esta magia são o Grande Talude e Gwen Haggenfar, a sumo-sacerdotisa de Wynna. Ambos a utilizam apenas com permissão da própria Wynna, pois isso significa remover de uma criatura seu poder mágico — a dádiva mais preciosa oferecida pela deusa.

Para reverter a perda, o personagem deve recomprar a vantagem perdida pelo custo normal.

Lâmina d'Água

Escola: Elemental (água) ou Negra

Custo: 10 PMs

Alcance: curto; **Duração:** sustentável

Esta perigosa magia cria uma lâmina d'água sob altíssima pressão, tão afiada que corta praticamente qualquer coisa. O conjurador move as mãos e controla essa lâmina como uma arma vorpal (veja em "Objetos Mágicos") que ataca à distância (até 10m) com FA=H+1d+10. Esta magia pode ser conjurada apenas próxima a um grande corpo d'água.

A Lança Infalível de Talude

Escola: Branca ou Elemental (fogo)

Custo: 1 a 5 PMs

Alcance: longo; **Duração:** instantânea

Esta mágica simples permite criar uma lança luminosa que surge ao lado do mago e é imediatamente disparada, explodindo ao atingir o objetivo. Essa lança sempre acerta com FA=2, e contra ela qualquer alvo é considerado indefeso (apenas sua Armadura vale na Força de Defesa).

Se quiser, o mago pode criar lanças extras. Com 2 PMs pode-se criar duas lanças; com 3 PMs, três lanças, e assim por diante — até um máximo de 5 lanças.

As lanças podem ser dirigidas contra alvos diferentes, ou contra um mesmo alvo para somar uma FA maior (três lanças atacam juntas com FA 6).

Leitura de Lábios

Escola: Branca ou Elemental (ar)

Custo: 1 PM

Alcance: longo; **Duração:** sustentável

Esta é uma magia simples, mas pode ser preciosa. Ela permite ouvir perfeitamente as palavras de qualquer criatura que esteja em seu campo de visão. Além de sua utilidade óbvia em espionagem, Leitura de Lábios será bem útil para o mago que deseja conhecer as magias de seus inimigos — pois permite ouvir com perfeição as palavras mágicas que eles murmuram, e mais tarde utilizá-las.

Leitura de Lábios pode ser combinada com Sentidos Especiais para enxergar ainda mais longe, desde que o alvo esteja dentro do alcance. Qualquer personagem com a perícia Investigação já tem treinamento para conseguir o mesmo efeito desta magia, bastando um teste de Habilidade +1.

A Loucura de Atavus

Escola: Negra

Exigência: Insano

Custo: 2 a 15 PMs (veja adiante)

Alcance: toque; **Duração:** 1 dia

Esta magia pode ser lançada apenas por magos loucos. O alvo deve fazer um teste de Resistência –1: se falhar, também ficará Insano durante um dia, ou até a magia ser cancelada. O tipo exato de insanidade é escolhido pelo mestre, e sua gravidade depende do gasto em PMs do conjurador:

- 2 PMs: uma insanidade de 0 pontos.
- 5 PMs: uma insanidade de –1 ponto.
- 10 PMs: uma insanidade de –2 pontos.
- 15 PMs: uma insanidade de –3 pontos.

Luz

Escola: Branca ou Elemental (fogo)

Custo: 1 PM

Alcance: toque; **Duração:** sustentável

Esta magia faz um objeto tocado brilhar como uma tocha, iluminando uma área de 6m de raio (e mais 6m adicionais com uma luz fraca) a partir do ponto de origem. Essa distância é dobrada para personagens com Visão Aguçada.

O efeito é imóvel, mas pode ser lançado sobre um objeto móvel — como um cajado carregado pelo mago. Uma Luz que entre em uma área de Escuridão mágica não funciona.

A Mágica Silenciosa de Talude

Escola: Elemental (ar)

Custo: 1 PM

Alcance: pessoal; **Duração:** sustentável

Os magos do ar dominam a magia de Silêncio, mas também sabem como vencê-la. Inventada pelo Mestre Máximo da Magia, esta mágica permite lançar magias sem emitir som. Sob efeito de Silêncio o mago continua incapaz de falar ou ouvir nada, mas pode lançar magias. O mesmo vale se estiver amordaçado, embaixo d'água ou coisa assim.

Esta magia é uma das poucas que podem ser lançadas em silêncio total, sem palavras (apenas gestos com as mãos; sem estes gestos, não se pode lançar a magia). Magos excepcionalmente paranóicos usam esta magia o tempo todo para evitar que suas palavras sejam ouvidas, ou seus lábios lidos — e suas magias descobertas.

Maldição das Trevas

Escola: Negra

Custo: 5 a 15 PMs permanentes

Duração: permanente; **Alcance:** visão

Esta magia poderosa e terrível drena permanentemente PMs do conjurador, sendo por isso usada apenas em casos extremos. Invocada pelas criaturas mais maléficas, a magia impõe sobre a vítima uma Maldição escolhida pelo conjurador.

O poder da Maldição depende do número de PMs sacrificados pelo conjurador:

- 5 PMs para uma Maldição ínfima (0 pontos).

- 10 PMs para uma Maldição suave (–1 pontos).
- 15 PMs para uma Maldição grave (–2 pontos).

A vítima não tem direito a um teste de Resistência. Além de Maldições, o conjurador também pode infligir sobre a vítima qualquer desvantagem de mesma pontuação, à sua escolha (Deficiência Física, Má Fama, Monstruoso, Insano e Inculto seriam opções clássicas).

A Maldição pode ser removida de maneiras normais (como Cura de Maldição) ou cancelada pelo próprio conjurador livremente, quando ele desejar, mas sem que ele recupere seus PMs perdidos. Matar o conjurador não remove a Maldição.

Esta magia é empregada como tática de último recurso por conjuradores malignos encurralados, quando estão perto da derrota: eles podem tentar barganhar pela própria vida, ou simplesmente morrer com a satisfação de ter amaldiçoado seu inimigo. Um vilão também pode rogar uma Maldição contra qualquer pessoa que desejar, em qualquer lugar, por crueldade ou forma de chantagem.

Marcha da Batalha

Escola: Elemental (espírito)

Custo: 2 a 10 PMs por turno

Alcance: curto; **Duração:** sustentável

Esta magia é utilizada principalmente por bardos. Através de música vibrante, a Marcha enche de entusiasmo todos os seus aliados, oferecendo FA+1 e FD+1 para cada 2 PMs gastos, enquanto durar a magia.

Ao contrário de outras magias que auxiliam aliados, Marcha da Batalha afeta todas as pessoas escolhidas dentro do alcance, sem custo adicional em PMs. O bardo deve manter-se tocando e não pode realizar nenhuma outra ação enquanto a marcha é mantida.

Marcha da Coragem

Escola: Branca ou Elemental (espírito)

Custo: 1 PM

Alcance: curto; **Duração:** sustentável

Enquanto durar a magia, a Marcha impede totalmente que os aliados do invocador dentro da área de efeito sejam afetados por qualquer forma de medo, natural ou mágico. Ela também impede e/ou cancela imediatamente os efeitos da magia Pânico.

Ao contrário de outras magias que auxiliam aliados, A Marcha da Coragem afeta todas as pessoas escolhidas dentro do alcance, sem custo adicional em PMs. O bardo deve manter-se tocando e não pode lançar nenhuma outra magia enquanto a marcha é mantida.

Magia Perdida

Escola: Branca ou Elemental (espírito)

Custo: 1 PM

Alcance: toque; **Duração:** permanente

O objetivo desta magia é apagar da mente de um mago as palavras necessárias para realizar uma magia específica. Ela costuma ser utilizada como punição, para remover magias perigosas das mentes de magos criminosos ou encrenqueiros — uma prática comum na Academia Arcana e em tribunais de todo o Reinado. Além de perder para sempre o conhecimento sobre determinada magia, a vítima nunca mais será capaz de aprendê-la outra vez.

Magia Perdida pode ser aplicada apenas sobre vítimas inconscientes (estar acordado torna qualquer um imune).

Para realizar o procedimento, é preciso que o mago saiba exatamente qual magia pretende apagar da mente da vítima — e ele próprio também deve conhecer essa magia. Magias Iniciais não podem ser apagadas.

Marionete

Escola: Elemental (terra) ou Negra

Custo: 10 PMs por hora

Alcance: curto; **Duração:** sustentável

Esta magia poderosa não afeta a mente, mas controla totalmente o corpo de uma criatura. A vítima deve fazer um teste de Resistência –1: se falhar, cada movimento seu estará sob total controle do mago.

A vítima ainda tem consciência de tudo que acontece à sua volta, podendo ver, ouvir e até falar com certo esforço (mas não lançar magias). Contudo, seu corpo vai realizar apenas os movimentos que o mago deseja. A vítima pode ser manipulada para se movimentar, lutar, usar vantagens e manobras de combate... enfim, fazer qualquer coisa de que seja capaz conscientemente.

É absolutamente necessário que o mago observe a vítima para controlar seus movimentos (coisa que ele prefere fazer à distância, claro). Se a qualquer momento o conjurador perder contato visual, não pode mais controlar a vítima — ela estará paralisada, incapaz de se mover até que a magia termine, seja Cancelada ou até que o mago recupere o controle.

Se uma vítima nesse estado faz qualquer coisa que viole um Código de Honra, pode fazer um novo teste de Resistência. Se desta vez tiver sucesso, a magia é cancelada — mas a vítima desmaia com o choque, com seus PVs reduzidos a zero.

Mata-Dragão

Escola: Negra

Custo: 30 PMs

Alcance: longo; **Duração:** instantânea

Também conhecida em algumas regiões como “Dragon Slayer” ou “Dragon Slave”, esta é uma das mais poderosas magias de destruição conhecidas. O mago dispara através das mãos uma carga de energia explosiva, que ataca um único alvo com FA=H+d2+30 e também destrói tudo a até 100m do ponto de impacto com FA 20.

Invocar esta magia leva dois turnos — ou seja, ela só pode ser lançada no final do segundo turno (perdendo automaticamente a iniciativa em combate). Durante sua invocação, o mago é considerado indefeso. Se durante a execução o mago for atacado, interrompido ou obrigado a realizar qualquer outra ação, a magia será perdida (mas nenhum PM será gasto).

Não custa lembrar: seria muito saudável para quem realiza a magia (e seus aliados) estar a mais de cem metros do ponto de impacto...

Megalon

Escola: Elemental (água ou terra)

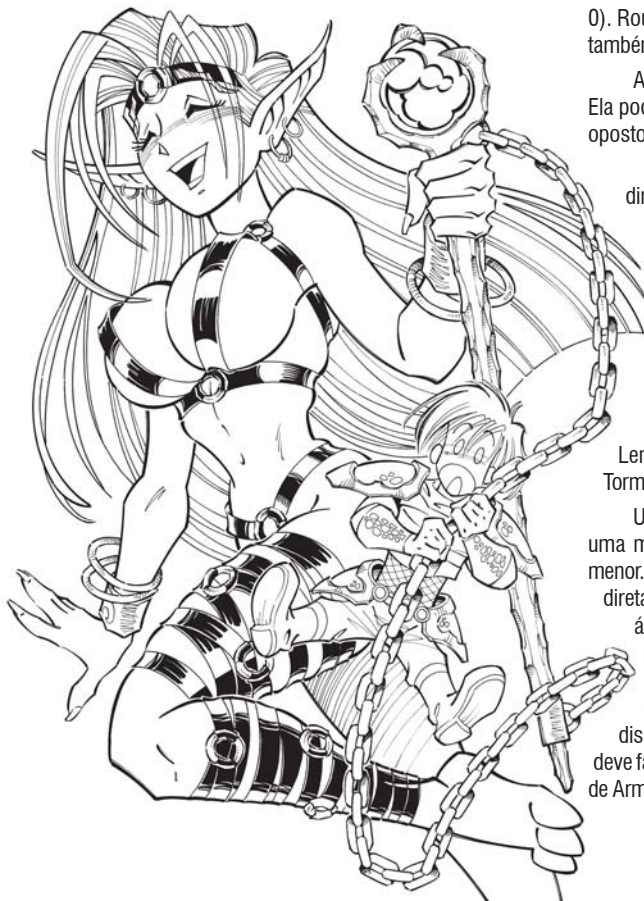
Custo: 5 PMs por turno

Alcance: toque; **Duração:** sustentável

Esta magia torna uma criatura maior e mais forte. O aumento depende do consumo de Pontos de Magia: cada 5 PMs aumentam em 50% o tamanho e a velocidade da criatura; e concedem um bônus de +1 em Força, Resistência (incluindo Pontos de Vida e Pontos de Magia) e Poder de Fogo do alvo. Roupas, armas e armaduras que estejam com a criatura também são ampliadas.

Diz a lenda que esta magia recebeu o nome de seu criador Megalon, um antigo e absurdamente poderoso sumo-sacerdote de Megalokk, o Deus dos Monstros. Usando-a em conjunto com Permanência, ele criou no passado versões gigantescas de criaturas normais como lagartos, insetos,

aranhas e escorpiões. Esses monstros titânicos e únicos são conhecidos como “megalontes”, e ainda podem ser encontrados vagando em lugares inóspitos. Vencer um megalonte está entre os maiores desafios que um aventureiro poderia enfrentar em Arton.

Criaturas que recebam a magia contra a vontade têm direito a um teste de Resistência para negar o efeito. Cada 5 PMs para realizar Megalon podem reverter um nível dos efeitos de Mikron (veja adiante).

Mikron

Escola: Elemental (água ou terra)

Custo: 5 PMs

Alcance: toque; **Duração:** permanente até cancelada

Exatamente oposta a Megalon, esta magia torna uma criatura menor e mais fraca. Cada 5 PMs reduzem em 50% o tamanho e a velocidade da criatura, e concedem uma penalidade de –1 em Força, Resistência (incluindo Pontos de Vida e Pontos de Magia) e Poder de Fogo do alvo (até um mínimo de 0). Roupas, armas e armaduras que estejam com a criatura também são reduzidas.

Ao contrário de Megalon, a magia Mikron é permanente. Ela pode ser Cancelada ou então revertida com Megalon. O oposto também é possível.

Criaturas que recebam a magia contra a vontade têm direito a um teste de Resistência para negar o efeito.

Um Momento de Tormenta

Escola: Negra

Custo: 10 PMs

Alcance: pessoal; **Duração:** sustentável

Esta perigosíssima magia foi criada por Murrice Lemagrag, um mago que escapou vivo de uma área de Tormenta.

Uma vez invocada, a magia cria um efeito semelhante a uma manifestação da Tormenta — mas em escala muito menor. Um turno após sua invocação, uma nuvem rubra surge diretamente acima do mago e começa a despejar chuva ácida. A chuva provoca a perda de 1 PV por turno (que ignoram qualquer Força de Defesa, exceto Armadura Extra ou Invulnerabilidade a Químico) em todos que estejam a até 100m do mago, até que a nuvem se dissipe. Qualquer criatura que perca 10 PVs dessa forma deve fazer um teste de Armadura: se falhar, perderá um ponto de Armadura permanentemente.

A magia pode ser invocada apenas ao ar livre. Infelizmente para o mago invocador, a nuvem permanece ativa apenas enquanto ele próprio estiver no centro do fenômeno, imóvel, murmurando as palavras mágicas (e provavelmente sofrendo dano, pois o próprio mago *não* é imune ao efeito!). Mover-se ou teleportar-se para fora da área de efeito provoca o imediato cessar da chuva. Vale lembrar que o velho Lemagrag, seu criador, morreu utilizando-a...

Esta magia só pode ser realizada por magos que tenham observado uma área de Tormenta pelo menos uma vez. Sua divulgação é extremamente restrita, e sua invocação é permitida apenas em áreas controladas da Academia Arcana de Valkaria, para estudar o fenômeno da Tormenta. Usar esta magia em qualquer outro ponto do Reinado é um crime punível com a morte!

Monstros do Pântano

Escola: Elemental (água ou terra) ou Negra

Custo: 3 PMs por troll

Alcance: curto; **Duração:** sustentável

Com esta magia é possível invocar em qualquer lugar, dentro da área de efeito, um ou mais monstruosos trolls para lutar pelo mago.

Trolls são criaturas humanóides feitas de matéria vegetal, com garras, presas e um altíssimo poder de regeneração: eles recuperam 2 PVs por turno. Mesmo depois de reduzido a 0 PVs, os restos de um troll sempre vão regenerar até reconstituir a criatura completa. A única forma de realmente matá-los é com fogo ou ácido, pois eles não conseguem regenerar esse tipo de dano.

Trolls têm F2, H2, R3, A1, PdF0. Eles fazem três ataques por turno com as garras (FA=F+H+1d) e mordida (F+H+1d+1). Trolls invocados por esta magia surgem no mesmo turno, magicamente, não sendo necessário que existam na região. Eles não seguem ordens: atacam quaisquer criaturas à vista, exceto o próprio mago. Caso a batalha termine, a magia seja interrompida ou não existam oponentes para enfrentar, os trolls desaparecem.

Morte Estelar

Escola: Branca, Elemental e Negra (o conjurador deve ter todas as escolas)

Exigência: Arcano

Custo: 5 PMs permanentes

Alcance: longo; **Duração:** instantânea

Esta é a mais poderosa magia destrutiva conhecida em Arton, e talvez em todo o universo!

Quando a Morte Estelar é invocada, uma das estrelas do céu desaparece (sua falta será notada apenas anos mais tarde, porque a luz das estrelas leva muito tempo para atingir um planeta). Toda a sua matéria é convertida em energia, e reunida em um único disparo. Sua Força de Ataque é considerada infinita: *qualquer coisa* atingida pela magia será destruída, seja uma criatura, um avatar, um deus menor ou mesmo um planeta, sem direito a testes para resistir!

Para lançar a magia, o mago deve sacrificar 5 PMs permanentemente, de forma similar a um Desejo. O mago tem controle total sobre aquilo que será destruído — ele pode acabar com uma criatura, uma montanha, um reino ou um continente sem afetar nada em volta. Não é necessário nenhum teste para acertar.

Obviamente, cada vez que a Morte Estelar é usada, um sol morre em algum lugar do universo — de modo que o Grande Talude, o único que se acredita conhecer esta magia, quase nunca a utiliza. Ele diz que, caso este ataque destrua o sol de um mundo habitado, a própria Deusa da Magia pagará pelo crime com sua vida!

Mundo dos Sonhos

Escola: Elemental (espírito)

Custo: 2 PMs por alvo

Alcance: longo

Duração: sustentável por 1 hora (veja adiante)

Muitos grupos de aventureiros acreditaram viver perigos imensos, horrores indescritíveis ou prazeres gloriosos, quando na verdade estavam sob efeito desta magia. Mundo dos Sonhos é um tipo diferente de ilusão, que afeta diretamente a mente do alvo. Ela faz a vítima acreditar que está vivendo uma outra realidade, totalmente controlada pelo mago.

Personagens presos no Mundo dos Sonhos acreditam com todas as forças que ainda estão no mundo real. Todos os seus poderes, habilidades e magias parecem normais, mas podem ser alterados (ou eliminados) de acordo com o desejo do mago. Embora seja uma poderosa experiência, nada que acontece no Mundo dos Sonhos terá qualquer efeito físico no mundo real — para todos os efeitos, é apenas um sonho. Personagens que morram durante o sonho despertam imediatamente, sem nenhum dano.

Qualquer dano sofrido pela vítima no mundo real cancela imediatamente a magia. Ela pode ser sustentada durante apenas uma hora — mas, como nos sonhos o tempo passa de forma diferente, um mago pode fazer suas vítimas acreditarem que passaram-se muitos anos.

A magia funciona melhor quando lançada sobre criaturas que estejam adormecidas ou inconscientes. Criaturas despertas têm direito a um teste de Resistência –1 para notar que a realidade foi alterada. Combates ou aventuras ocorridos no Mundo dos Sonhos não rendem Pontos de Experiência.

Comenta-se que Mundo dos Sonhos é usada para testar aventureiros e observar seu comportamento, antes que sejam aceitos para realizar missões importantes — ou ingressar em organizações como a Ordem de Khalmyr, a Ordem da Luz, o Protetorado do Reino e outras. Por outro lado, existe uma lenda sobre um poderoso mago vampiro que mantém uma aldeia inteira adormecida há séculos, tendo sonhos felizes, enquanto ele se alimenta de seu sangue...

Muralha de Energia

Escola: Elemental (espírito)

Custo: 4 PMs ou mais

Alcance: curto; **Duração:** sustentável

Esta magia cria uma barreira de energia invisível e indestrutível. Caso seja usada para formar um muro, esse muro tem 3m de altura *ou* largura por cada 4 Pontos de Magia gastos (o mago pode escolher aumentar uma das dimensões, enquanto a outra permanece com 3m). Usada para formar uma esfera ou semicírculo, terá 1m de raio por 4 PMs gastos.

Uma Muralha de Energia é imune a qualquer forma de dano, e não é afetada por nenhuma magia. Ela não pode ser atravessada nem mesmo por criaturas incorpóreas. No entanto, as magias Porta Dimensional ou Teletransporte ainda podem ser usadas para atravessá-la.

Magias com Força de Ataque, como A Lança Infalível de Talude, Explosão e outras, não vencem a muralha, mas magias como Desmaio, Sono ou Paralisia ainda podem ser lançadas contra alvos que estejam no outro lado.

Nevasca

Escola: Elemental (água)

Custo: 5 PM

Alcance: longo; **Duração:** sustentável

Esta magia conjura uma tempestade de gelo, que não causa dano real, mas dificulta enormemente a visibilidade e movimentação na área afetada.

A Nevasca afeta uma área circular com 30m de diâmetro, centrada no mago. A visibilidade é reduzida a poucos passos — para atacar qualquer alvo que não esteja à distância de combate corpo-a-corpo (1,5m), o atacante é considerado cego. A fúria da tempestade também interfere com quaisquer Sentidos Especiais, bloqueando-os da mesma forma.

A velocidade de todas as criaturas é reduzida à metade. Apenas criaturas voadoras com Força 5 ou mais conseguem manter-se no ar. Além disso, qualquer chama não-mágica na área é instantaneamente extinta — tornando esta magia uma forma eficaz de combater incêndios.

Nevoeiro de Hyninn

Escola: Elemental (água)

Custo: 1 PM por turno

Alcance: curto; **Duração:** sustentável

Quando esta magia é conjurada, uma névoa muito densa se espalha a partir do mago até 10m, impedindo a visibilidade — todos na área são considerados cegos, exceto o próprio mago. Seu custo reduzido torna a magia eficaz, mas também muito fácil de ser Cancelada. Por esse motivo, é melhor quando utilizada contra não-magos.

Nevoeiro de Sszzaas

Escola: Elemental (água) ou Negra

Custo: 2 PM por turno

Alcance: curto; **Duração:** sustentável

Esta perigosa variante do Nevoeiro de Hyninn tem exatamente o mesmo aspecto e efeitos (todos na área afetada, exceto o mago, não considerados cegos). No entanto, o Nevoeiro de Sszzaas é também venenoso, causando a perda de 1 PV por turno. O mago também está exposto ao veneno, por isso a magia é favorita por homens-serpente, mortos-vivos e outros seres imunes a veneno.

Nobre Montaria

Escola: Branca ou Elemental (ar)

Custo: 5 PMs por grifo

Alcance: longo; **Duração:** sustentável

Magos poderosos usam esta magia para invocar grifos, criaturas com corpo de leão, cabeça, garras e asas de águia. Grifos têm F2, H4, R3, A1, PdF0, Aceleração e Vôo, sendo talvez as criaturas voadoras mais rápidas de Arton. Eles fazem três ataques por turno com as garras (FA= F+H+1d–1) e o bico (F+H+1d).

A magia funciona apenas se existirem grifos dentro do alcance; eles são raros no Reinado (1 em 1d6), mas muito comuns nas Montanhas Sanguinárias e outras áreas montanhosas. O grifo surge em 1d turnos e segue as ordens de seu invocador, podendo servir como montaria pelo tempo que a magia é sustentada. Caso seja ordenado a lutar, o grifo obedece, mas irá embora assim que a luta terminar.

A Nulificação Total de Talude

Escola: Branca ou Negra

Custo: 50 PMs

Alcance: toque; **Duração:** permanente

O Grande Talude é o único mortal em Arton capaz de lançar esta magia, oferecida a ele pessoalmente pela própria Wynna. Ela não pode ser ensinada e nem aprendida por qualquer outra criatura.

A Nulificação Total consegue fazer uma criatura ou objeto sumir completamente da existência. Ele não apenas desaparece — a memória de todos que o conheceram também. Ninguém mais no mundo vai lembrar dele ou de seus feitos, como se a vítima nunca existisse. Os únicos a saber de sua existência serão os deuses e o próprio Talude.

Uma vítima bem-sucedida em um teste de Resistência –4 não vai desaparecer, mas vai enlouquecer, perder seus poderes e toda a memória de quem foi, exatamente como o resto do mundo. Caso a magia seja usada sobre uma criatura que realizou façanhas notáveis no passado, essas façanhas não serão desfeitas — mas ninguém será capaz de lembrar quem foi seu autor.

Não há forma de reverter a Nulificação, pelo simples fato de que não haveria motivo para isso; ninguém seria capaz de lembrar nada sobre a pessoa ou objeto a ser restaurado. Esta foi a magia usada pelo Panteão para punir os deuses traidores Tilliann (que hoje vaga como um mendigo louco pelas ruas de Valkaria) e o Terceiro (que foi totalmente apagado).

Desde que recebeu este dom de Wynna, Talude jamais o usou contra ninguém. Por outro lado, se ele o fez, não temos realmente como saber...

Ondas de Vento

Escola: Elemental (ar)

Custo: 2 a 10 PMs

Alcance: longo; **Duração:** instantânea

Esta magia na verdade tem pouco poder de ataque, mas pode ser bem perigosa contra os oponentes certos. Ela conjura ondas de choque (uma para cada 2 PMs gastos, até um máximo de cinco ondas por 10 PMs) feitas de vento, todas lançadas ao mesmo tempo contra a vítima, de direções diferentes. Cada uma ataca com FA=H+1d.

As Ondas de Vento são invisíveis, e por isso sempre apanham o alvo indefeso, a menos que este consiga percebê-las através de Audição Aguçada, Radar, Ver o Invisível ou alguma outra maneira.

Pacto com a Serpente

Escola: Elemental (fogo) ou Negra

Custo: 1 PM por dragoa

Alcance: longo; **Duração:** sustentável

Entre as magias de invocação de criaturas, esta é uma das mais arriscadas. Ela convoca uma ou mais dragoas-caçadoras de Galrasia para lutar pelo mago.

Estas mulheres-lagarto bárbaras têm F2, H3, R2, A0, PdF0, Arena (ermos) e Pontos de Vida Extras 1. Elas surgem no mesmo turno, magicamente, não sendo necessário que existam na região. Extremamente selvagens, não sentem medo e lutam até a morte — mas também não obedecem ordens e atacam quaisquer criaturas à vista, incluindo aliados do mago. Se não houver outros alvos disponíveis quando invocadas, chegam a atacar o próprio mago.

Quando a batalha termina, a magia é interrompida, ou caso não existam oponentes por perto, as dragoas retornam a Galrasia. Contudo, se existir uma ou mais mulheres entre os inimigos derrotados, as caçadoras vão levá-la(s) consigo como oferenda à Divina Serpente, sua deusa tribal.

Pânico

Escola: Negra

Custo: 2 PM por criatura

Alcance: longo; **Duração:** sustentável

Alvos desta magia devem fazer um teste de Resistência. Quem falha, fica apavorado e tenta fugir do mago de qualquer maneira, o mais rápido que puder. Uma vítima em pânico não pode usar qualquer manobra, vantagem ou magia que consuma PMs — exceto aquelas que ajudem em sua fuga, como esquivas, Aceleração, Transporte, Teleporte...

O Pânico vai durar até que a magia termine ou até que a vítima saia do alcance da magia (o que pode ser difícil, se o mago começar uma perseguição...). Personagens ou criaturas que por algum motivo sejam imunes ao medo — como aqueles sob efeito de Fúria — nunca são afetados por esta magia.

Dragões, certos mortos-vivos e outras criaturas têm esta magia como uma habilidade natural.

Paralisia

Escola: Branca ou Negra

Custo: 2 PMs por criatura

Alcance: curto; **Duração:** sustentável

Esta é uma magia pacificadora, usada por clérigos benevolentes para encerrar lutas sem matar — ou por clérigos menos nobres, para deixar a vítima indefesa antes de ter a cabeça esmagada pela maça...

Cada vítima desta magia deve ter sucesso em um teste de Resistência. Se falhar ficará paralisada, incapaz de se mover, falar ou usar qualquer magia ou manobra que gaste PMs. Um oponente paralisado é considerado indefeso. Atacar a vítima (mesmo sem causar dano) provoca o imediato cancelamento da magia.

Esta magia afeta apenas criaturas vivas. Qualquer alvo com Resistência superior à Habilidade do mago também é imune.

Paz de Marah

Escola: Branca

Custo: 10 PM

Alcance: longo; **Duração:** sustentável

Esta magia anula intenções violentas das criaturas na área afetada (até 50m do mago), normalmente acalmando pessoas e animais comuns. É útil para interromper tumultos, estouros de manada e outros problemas assim, mas não tem efeito contra criaturas que tenham fortes razões para lutar — por exemplo, um vilão atacando os heróis. A magia funciona apenas quando a vida ou segurança dos envolvidos não está em risco imediato, e qualquer ataque ou ato hostil contra as criaturas afetadas as enfurece outra vez.

Esta magia também dissipa fantasmas e outras criaturas imateriais fracas (R1 ou 0) com intenções ofensivas. Contra outros youkai tem efeito contrário, enfurecendo-os.

Criaturas cuja Resistência seja superior à Habilidade do mago são imunes a esta magia.

Pequenos Desejos*

Escola: todas

Custo: 0

Alcance: curto

Duração: sustentável ou 1 hora (veja adiante)

Esta magia permite realizar uma série de pequenos truques inofensivos, que um mago pode usar para treinar ou entreter uma audiência sem gastar poder mágico.

Uma vez conjurada, a magia permite executar efeitos mágicos simples durante uma hora. Os efeitos são mínimos e muito limitados, como:

• Criar pequenos objetos.

• Mover algo lentamente com Força 0.

• Colorir, limpar ou sujar itens pequenos (incluindo roupas).

• Aquecer, esfriar e/ou temperar (mas não produzir) até 500 gramas de material inanimado (incluindo comida).

O mago pode dar qualquer aparência ao efeito. Por exemplo, para erguer a saia de uma rapariga na taverna, o mago poderia conjurar uma pequena brisa, ou uma mão fantasma, ou um diminuto demônio que faça o serviço. (Não, *não* estamos sugerindo que você use esta magia para erguer a saia de alguém; faça por sua conta e risco!)

Pequenos Desejos não pode de nenhuma forma fazer um ataque, causar dano, ou atrapalhar a concentração de um conjurador. Objetos criados com esta magia parecem malfeitos e artificiais, incapazes de enganar alguém. São também muito frágeis, não podem ser usados como instrumentos, ferramentas ou armas. Qualquer mudança feita em um objeto (que não seja movê-lo, limpá-lo ou sujá-lo) dura apenas 1 hora.

Permanência

Escola: Elemental (terra)

Custo: 1 a 5 PMs permanentes (veja adiante)

Alcance: curto; **Duração:** permanente até cancelada

Esta é uma magia importante para fabricar itens mágicos, mas também tem uma infinidade de outras aplicações. Ela serve para tornar permanente qualquer outra magia sustentada, sem que os PMs do mago fiquem "presos" nela. Então, um mago pode usar Aumento de Dano para criar uma espada de chamas e depois lançar sobre ela Permanência, para ter de volta o Ponto de Magia que normalmente ficaria preso na espada.

Permanência é usada para tornar criaturas mágicas mais duradouras, aumentar a duração de ilusões, ou ainda fixar um efeito mágico no corpo de uma criatura. Um mago poderia lançar Detecção de Magia sobre si mesmo, e logo após Permanência; a partir de então poderia detectar magia sempre que quisesse.

Apenas magias sustentáveis podem ser tornadas permanentes. O conjurador deve sacrificar metade dos PMs necessários para lançar a magia original (arredondado para cima). Assim, para tornar permanente uma Criatura Mágica feita com 5 PMs, o conjurador sacrifica 3 PMs. Uma magia Permanente ainda pode ser anulada com Cancelamento de Magia, mas neste caso o "cancelador" também deve sacrificar para sempre os PMs utilizados.

O número máximo de magias ou efeitos que uma criatura pode ter em seu corpo, através de Permanência, é igual à sua própria Resistência.

Quando usada para fabricar um item mágico, o custo da magia é 1 PM permanente, independente do poder do item. A Permanência de um item mágico não pode ser cancelada. Veja mais detalhes no capítulo "Objetos Mágicos".

Petrificação

Escola: Elemental (terra)

Custo: 5 PMs

Alcance: toque; **Duração:** permanente até cancelada

Esta é a temível magia que transforma criaturas em pedra. Ela pode ser lançada de duas maneiras: com um contato visual (basta à vítima olhar para o mago) ou ao toque. Em ambos os casos a vítima tem direito a um teste de Resistência para negar o efeito.

Uma criatura transformada em pedra não está morta: ela pode ser revertida ao estado normal através de poções, pergaminhos ou as magias Cancelamento de Magia, Cura de Maldição ou Desejo. As "estátuas" de seres petrificados são quase indestrutíveis, e não podem ser danificadas com armas ou ataques normais — apenas por magia e armas mágicas. Caso sofra qualquer dano, por mínimo que seja, uma criatura petrificada morre instantaneamente assim que é devolvida ao normal (mas ainda pode ser ressuscitada).

Esta magia afeta apenas criaturas vivas. Qualquer criatura com Resistência superior à Habilidade do mago também é imune.

Criaturas como a medusa, o basilisco, o cocatriz e outros monstros têm a Petrificação como uma habilidade natural, que podem usar livremente sem gastar Pontos de Magia. Perceba que, nestes casos, a petri-ficação *não* é considerada uma magia — e portanto, não poderia ser anulada com Cancelamento de Magia. Mas Cura de Maldição ou Desejo ainda funcionariam.

Poder Telepático

Escola: Elemental (espírito)

Custo: 5 PM

Alcance: pessoal; **Duração:** sustentável

Esta magia, enquanto ativa, oferece ao mago todos os poderes e benefícios da vantagem Telepatia. Isso torna esta magia muito cobiçada por magos não-telepatas que desejam usar seu poder para influenciar e controlar outras pessoas.

Porta Dimensional

Escola: Elemental (espírito)

Custo: 5 PMs

Alcance: pessoal; **Duração:** instantânea

Esta magia transporta o Conjurador (e todas as criaturas que esteja tocando) instantaneamente para outro lugar que consiga enxergar, a até 150m. A magia não transporta cargas, exceto quando são carregadas por criaturas afetadas.

Uma vez transportadas, criaturas não podem agir até o turno seguinte. Esta magia não permite que você reapareça dentro de um corpo sólido: se o ponto de chegada escolhido não tem espaço livre, você ressurgirá na área vazia mais próxima que esteja dentro do alcance.

Praga de Kobolds

Escola: Elemental (terra) ou Negra

Custo: 5 a 15 PMs

Alcance: curto; **Duração:** sustentável

Muitos magos e clérigos são conhecidos por invocar criaturas para lutar em seu lugar. Praga de Kobolds (também conhecida como "O Pesadelo de Katabrok", por razões desconhecidas) é a mais simples dessas magias de invocação. A mágica faz surgir em qualquer lugar dentro da área de efeito um grupo de kobolds (F1, H0, R0, A1, PdF1).

Para cada 5 PMs gastos, a magia invoca 1d kobolds, até um máximo de 3d criaturas (por 15 PMs). Eles surgem no mesmo turno, magicamente, não sendo necessário que existam na região. Não sentem medo e lutam até a morte. Infelizmente, também são incontroláveis: atacam ao acaso quaisquer criaturas à vista, incluindo aliados do mago (mas nunca o próprio mago). Por esse motivo, magias como esta são normalmente empregadas por magos solitários, ou que não tenham lá muita preocupação com a segurança dos companheiros.

Quando a batalha termina, ou caso não existam oponentes por perto, os kobolds desaparecem. Sendo sustentável, o mago também pode escolher interromper a magia e sumir com as criaturas quando quiser.

Presença Distante

Escola: Elemental (espírito)

Custo: 1 ou 10 PMs por minuto (veja adiante)

Alcance: veja adiante; **Duração:** sustentável

Popular entre bardos e servos de Tanna-Toh, a Deusa do Conhecimento, esta magia permite ao mago projetar uma imagem ilusória de si mesmo a grandes distâncias. A imagem surge diante de uma pessoa que o mago conheça, e fala com a voz do mago.

A imagem é translúcida e brilhante, facilmente reconhecível como uma ilusão (não é necessário um teste de Resistência). A magia não permite ao mago saber onde está o destinatário, e nem observá-lo ou ouvi-lo. Serve apenas para enviar mensagens.

O custo em poder mágico é 1 PM por minuto para destinatários que estejam no mesmo mundo, ou 10 PMs/min para outros mundos.

Proteção Mágica*

Escola: todas

Custo: 2 a 10 PMs por turno

Alcance: curto; **Duração:** sustentável

O conjurador usa mágica para proteger uma criatura, criando uma parede de fogo, uma armadura de pedra, um escudo de luz sólida ou qualquer outra coisa.

O aumento é igual a A+1 para cada 2 PMs gastos. Então, por 4 PMs, você pode erguer uma barreira à sua volta (ou à volta de um companheiro) para conseguir A+2. Esta proteção é cumulativa com a Armadura natural do alvo, mas não com qualquer outra magia de proteção.

Proteção Mágica Superior

Escola: Branca

Custo: 1 a 5 PMs por turno

Alcance: curto; **Duração:** sustentável

A escola de Magia Branca tem uma versão mais eficaz de Proteção Mágica; A+1 para cada 1 PM gasto.

Proteção Contra a Tormenta

Escola: Branca, Elemental (fogo) ou Negra

Custo: 2 PM

Duração: sustentável; **Alcance:** curto

Esta magia foi criada nos laboratórios da Academia Arcana, após exaustivos estudos sobre a Tormenta. Ela fornece certa proteção contra os efeitos climáticos da tempestade mística.

A magia concede a um alvo invulnerabilidade total contra a chuva ácida, relâmpagos e neblina venenosa das áreas de Tormenta. Não funciona contra ácido, relâmpagos ou veneno de qualquer outra origem, mas funciona contra os efeitos da magia Um Momento de Tormenta.

Os estatutos da Academia decretam que esta magia *deve* ser ensinada (ou fornecida através de pergaminho) a qualquer pessoa ou grupo disposto a explorar áreas de Tormenta, em troca da promessa de um relatório (caso os exploradores sobrevivam). Infelizmente, é uma magia experimental e ainda não foi totalmente aperfeiçoada; existe uma chance em três (1 ou 2 em 1d) de que ela *pareça* funcionar, mas apenas até o momento de enfrentar o clima infernal da Tormenta...

Proteção Superior Contra a Tormenta

Escola: Branca

Custo: 4 PMs

Alcance: curto; **Duração:** sustentável

Esta magia é uma descoberta recente, um aprimoramento da versão original, disponível apenas na escola de Magia Branca. Seu custo em energia é mais elevado, mas não existe nenhuma chance de falha.

Raio Desintegrador

Escola: Elemental (ar) ou Negra

Custo: 5 a 25 PMs (veja adiante)

Alcance: toque ou longo; **Duração:** instantânea

Esta temível magia tem o objetivo de destruir por completo um objeto ou criatura, reduzindo-a a nada. Apenas um Desejo poderia recuperar qualquer coisa desintegrada com esta magia.

O Raio Desintegrador pode afetar qualquer objeto material, cujo peso depende do gasto em energia: cada 5 PMs permitem Desintegrar objetos ou criaturas que alguém poderia erguer com Força 1 (por exemplo, 15 PMs para Força 3, até 2000kg). O mago só pode tentar Desintegrar um objeto de cada vez.

Contra criaturas (vivas ou não) a magia funciona apenas ao toque, e elas têm direito a um teste de Resistência para negar o efeito. Qualquer criatura com Resistência superior à Habilidade do mago é imune. Uma criatura Desintegrada não pode ser ressuscitada (exceto através de um Desejo).

Objetos mágicos — ou que estejam sob efeito de qualquer magia — também podem ser Desintegrados, mas têm direito a um teste de Resistência como se tivessem R5. Certos artefatos e outros objetos mágicos muito poderosos não podem ser Desintegrados.

Raio Desintegrador funciona apenas com criaturas e objetos feitos de matéria: não pode afetar fogo, eletricidade, magia e outras formas de energia (mas você ainda poderia Desintegrar aquilo que abastece essa energia, como o combustível que alimenta o fogo). Um zumbi ou esqueleto pode ser Desintegrado, porque tem um corpo físico — mas não um fantasma, espírito ou sombra.

Raio Espiritual

Escola: Elemental (espírito)

Custo: 10 PMs

Alcance: longo; **Duração:** instantânea

O mago dispara pelas mãos um raio luminoso espiralado de grande poder destrutivo, com FA=6d. Infelizmente a trajetória do raio é muito irregular (a vítima recebe um bônus de H+2 em seu teste de esquiva). Por esta razão, conjuradores preferem usar o Raio Espiritual apenas contra alvos indefesos.

Recuperação

Escola: Branca

Custo: 5 PMs, além de 1d PMs da vítima (veja adiante)

Alcance: toque; **Duração:** instantânea

Esta é uma das únicas Magias Brancas de cura que não exige poder divino (Clericato), porque ela utiliza as próprias energias da vítima. Seu custo em energia é elevado, para o mago e para a vítima, mas pode ser a única opção quando não há um conjurador divino por perto.

A magia acelera a capacidade de regeneração da vítima, fazendo com que se recobre de ferimentos mais rapidamente — mas a energia curativa também vem da própria vítima. 1d PMs são usados para restaurar a mesma quantidade de PVs.

Cada nova aplicação da magia exige mais 5 PMs do conjurador.

Recuperação Natural

Escola: Branca

Custo: 5 PMs

Alcance: toque; **Duração:** instantânea

Similar à Recuperação comum, esta magia cura a vítima absorvendo energia das pessoas e criaturas próximas — mas sem feri-las ou causar qualquer perda verdadeira de PMs. Leva mais tempo para agir (a vítima recobra 1 PV por turno), e o conjurador deve se manter concentrado (sem realizar outra ações) durante todo o processo, sendo assim pouco indicada para uso em combate.

A magia funciona apenas em áreas selvagens ou populosas, onde existam muitas criaturas vivas (plantas, animais, pessoas). Caso seja usada em cemitérios, ruínas, desertos e outros lugares estéreis; os PMs necessários para a cura serão sugados do próprio conjurador.

Reflexos

Escola: Branca ou Negra

Custo: 2 PMs

Alcance: pessoal; **Duração:** sustentável

Esta magia cria várias duplicatas ilusórias do mago, tornando difícil para um inimigo saber qual alvo acertar. As ilusões ficam perto do conjurador e desaparecem quando atingidas.

Reflexos cria 1d imagens, que permanecem agrupadas a pelo menos a 1,5m entre si. O Conjurador pode passar através delas, misturando-se de forma que ninguém possa distinguir o original. As ilusões imitam as ações do personagem real, fingindo lançar magias ou beber poções, e também podem passar através das outras.

Inimigos que tentem atacar ou lançar magias devem escolher entre os alvos (o mestre escolhe aleatoriamente). Uma imagem tem FD igual à Habilidade do mago, e qualquer ataque bem-sucedido a destrói. Ilusões reagem normalmente a magias de área.

Um atacante precisa ser capaz de ver as imagens para ser confundido. Se o mago está invisível, ou o atacante fecha os olhos, não pode ser confundido (mas mesmo assim terá problemas para enxergar).

A Resistência de Helena

Escola: Branca ou Elemental (terra)

Custo: 2 PMs por turno

Alcance: toque; **Duração:** sustentável

Esta magia pode ser lançada sobre objetos comuns, não mágicos, e não maiores que uma armadura completa. Enquanto estiver ativa, a magia torna esse objeto totalmente inquebrável por meios mundanos — apenas armas mágicas e outras magias poderão quebrá-lo.

Lançada sobre uma armadura ou escudo que um personagem esteja usando, a magia concede Armadura Extra contra todos os ataques, exceto magia.

Ressurreição

Escola: Branca

Exigência: Clericato

Custo: 1 PM permanente

Alcance: toque; **Duração:** instantânea

Esta poderosa mágica clerical pode devolver à vida qualquer criatura que tenha morrido por causas não naturais (não funciona com criaturas que morreram de velhice, seja natural ou mágica). Não importa há quanto tempo a criatura está morta, desde que o clérigo tenha à disposição grande parte do cadáver — ou, pelo menos, o crânio. Criaturas completamente destruídas (por ácido, lava, desintegração...) não podem ser devolvidas à vida com esta mágica. Quando usa esta magia, o clérigo sacrifica 1 PM permanente.

Para ser ressuscitada, a criatura deve ser bem-sucedida em um teste de Resistência +2. Ela então volta à vida e recupera imediatamente todos os seus Pontos de Vida e Pontos de Magia. Infelizmente, esta magia nunca funcionará duas vezes em uma mesma pessoa, mesmo que seja lançada por outro clérigo; no entanto, essa criatura ainda pode voltar à vida por outros meios mágicos (como um Desejo).

Usada contra mortos-vivos, esta magia exige da criatura um teste de R–2; falha resulta em sua destruição total.

A Retribuição de Wynna

Escola: Branca

Custo: 4 PMs por turno

Alcance: pessoal; **Duração:** sustentável

Enquanto a Retribuição está ativa, qualquer magia lançada contra o mago é refletida de volta ao conjurador (incluindo magias benéficas). O novo alvo tem direito a quaisquer testes normalmente permitidos para evitar o efeito. Apenas magias que tenham o mago como alvo são refletidas — a Retribuição não tem efeito, por exemplo, em magias de área.

A Rocha Cadente de Vectorius

Escola: Elemental (ar ou terra)

Custo: 5 PMs

Alcance: curto; **Duração:** instantânea

Esta temível mágica faz com que um meteoro caia dos céus sobre a vítima, com Força de Ataque 16! O mago não precisa de testes para acertar, mas a vítima tem direito a uma tentativa de esquiva com redutor de –2. Por motivos óbvios, esta magia só pode ser usada ao ar livre.

Qualquer criatura que tenha perdido mais da metade de seus PVs com este ataque fica presa embaixo do meteoro, sendo considerada indefesa; vai precisar de um turno e um teste bem-sucedido de Força para se libertar. Se falhar não sofre dano extra, mas só poderá tentar escapar de novo no turno seguinte.

Roubo de Magia

Escola: Negra

Custo: 0 (veja adiante)

Alcance: toque

Duração: enquanto o toque durar (veja adiante)

Esta magia permite ao mago roubar a energia mágica de outra pessoa apenas tocando-a. O mago pode roubar até 2 Pontos de Magia por turno (que serão transferidos para seus próprios PMs, sem exceder o limite máximo). A vítima não tem direito a nenhum teste de Resistência.

Magos malignos costumam manter prisioneiros em seus covis para drenar suas forças com o Roubo de Magia: por essa razão, é comum que esconderijos destes vilões estejam repletos de vítimas algemadas às paredes (devidamente indefesas, para evitar a necessidade de testes), em locais estratégicos. Por outro lado, esta magia também permite a um companheiro ceder seus próprios Pontos de Magia voluntariamente para seu colega mago em necessidade.

Roubo de Vida

Escola: Negra

Custo: 1 PM por turno (veja adiante)

Alcance: toque; **Duração:** enquanto o toque durar

Também conhecida como “A Mordida do Vampiro”, esta magia permite ao mago roubar a energia vital de outra pessoa apenas tocando-a. O mago pode gastar 1 PM e roubar 1d Pontos de Vida por turno (que serão transferidos para seus próprios PVs, sem exceder o limite máximo).

Esta magia afeta apenas criaturas vivas.

Sacrifício do Herói

Escola: Branca

Exigência: Paladino

Custo: 0

Alcance: pessoal; **Duração:** 1d+2 turnos

Dizem que este é o poder máximo possuído pelos guerreiros sagrados, uma tática de último recurso — pois, uma vez utilizada, resulta em sua morte. A magia só pode ser utilizada quando o paladino está Perto da Morte ou com Pontos de Vida reduzidos a zero. Nessa situação dramática, usando as últimas forças que restam, ele pode escolher invocar o Sacrifício e trocar sua própria vida pela vitória.

Ao invocar a magia o paladino tem seus PVs restaurados ao máximo e recebe um bônus de +3 em Força, Habilidade e Armadura. Essa energia formidável vai durar 1d+2 turnos, sendo este o tempo que ele tem para vencer seu inimigo ou cumprir sua missão. Esgotado esse tempo, o paladino morrerá.

Paladinos mortos através do Sacrifício jamais podem ser ressuscitados, nem mesmo através de Desejos; suas vidas foram oferecidas em honra aos deuses que eles servem, e essa oferenda não pode ser violada.

Sacrifício de Marah

Escola: Branca

Custo: 10 PMs

Alcance: curto; **Duração:** instantânea

Esta magia de último recurso reduz os Pontos de Vida do mago imediatamente para 0, exigindo um Teste de Morte. Ao mesmo tempo, todos os seus aliados a até 10m têm seus Pontos de Vida totalmente restaurados.

Qualquer magia ou qualidade especial que impeça o conjurador de ficar com 0 PVs também impede a magia de afetar os oponentes. O conjurador ainda pode ser curado ou trazido de volta à vida mais tarde, por meios normais.

Sanidade

Escola: Branca

Custo: 1 PM

Alcance: toque; **Duração:** uma hora

Esta mágica pode anular o efeito da desvantagem Insano durante uma hora, ou cancelar a Loucura de Atavus.

Sentidos Especiais

Escola: Branca ou Elemental (ar)

Custo: 2 PMs

Alcance: pessoal; **Duração:** sustentável

Esta magia permite simular temporariamente uma das habilidades sensoriais de Sentidos Especiais. Enquanto está ativa, o mago possui aquele Sentido exatamente como descrito na vantagem — mas só pode manter um de cada vez.

A Seta Infalível de Talude

Escola: Branca ou Elemental (fogo)

Custo: 0

Alcance: curto; **Duração:** instantânea

Versão muito mais modesta de A Lança Infalível de Talude, esta deve ser uma das mais fracas magias ofensivas — e uma das primeiras ensinadas na Grande Academia Arcana. Os instrutores costumam observar de perto os alunos que aprendem esta magia, avaliando seu comportamento com ela antes de ensinar mágicas mais perigosas.

Em vez de uma lança, a mágica cria ao lado do mago uma pequena seta (como aquelas disparadas por bestas) luminosa que dispara de imediato. Ela sempre acerta com FA 1, e contra ela qualquer alvo é considerado indefeso (apenas sua Armadura vale na Força de Defesa).

Gastando PMs (o custo original para uma única seta é 0) um mago pode criar setas adicionais. Cada seta extra aumenta o custo da magia em +1 PM (até um máximo de 5 setas por 4 PMs). As setas podem ser dirigidas contra alvos diferentes, ou contra um mesmo alvo para uma FA maior (três setas atacam juntas com FA 3).

Silêncio

Escola: Branca ou Elemental (ar)

Custo: 2 a 10 PMs

Alcance: curto; **Duração:** permanente até cancelada

Esta magia pode ser lançada contra um local ou uma criatura, mas não em objetos. Em um local, vai afetar um volume esférico com até 3m de raio para cada 2 PMs gastos (até 15m por 10 PMs). Dentro desta área será impossível ouvir ou produzir qualquer som. Não se pode realizar magias dentro desta área, mas personagens que estejam fora da área podem lançar magias lá dentro.

Lançada contra uma criatura, a magia vai impedir que ela consiga ouvir ou dizer qualquer coisa, assim como produzir qualquer som. Um ladrão se tornaria totalmente silencioso e sorrateiro (podendo, dependendo da situação, receber bônus quando usa as perícias Crime ou Investigação), mas um mago ficaria impossibilitado de invocar magias!

Caso uma criatura receba esta magia contra a sua vontade, pode tentar resistir com um teste de Resistência +1.

O Soco de Arsenal

Escola: Elemental (todas)

Custo: 2 PMs

Alcance: curto; **Duração:** instantânea

Ninguém sabe se Mestre Arsenal, o sumo-sacerdote de Keenn, foi realmente o criador desta magia — mas ele parece ter sido o primeiro visto utilizando-a.

Com o consumo de 2 PMs, o usuário pode aplicar um único golpe com Força de Ataque igual a F+H+1d+2. Obviamente, esta mágica só pode ser utilizada contra alvos que estejam à distância de luta corpo-a-corpo.

Além de sofrer dano, a vítima do Soco deve ter sucesso em um teste de Força: se falhar, será arremessada a uma distância igual a 1m para cada ponto de dano que sofreu (mas sem sofrer dano extra).

Socos Explosivos

Escola: Elemental (fogo)

Custo: 1 PM por rodada

Alcance: curto; **Duração:** sustentável

Esta magia cria numerosas esferas flamejantes à volta da vítima, que atacam e explodem com FA=1d uma vez por rodada. Apesar do dano reduzido, as esferas ignoram a Armadura e explodem de forma impressionante, produzindo muita luz e fumaça. Como efeito adicional, pela duração da magia + 1 turno, o alvo fica envolto em fumaça (é considerado cego, assim como outros personagens que tentem atacá-lo).

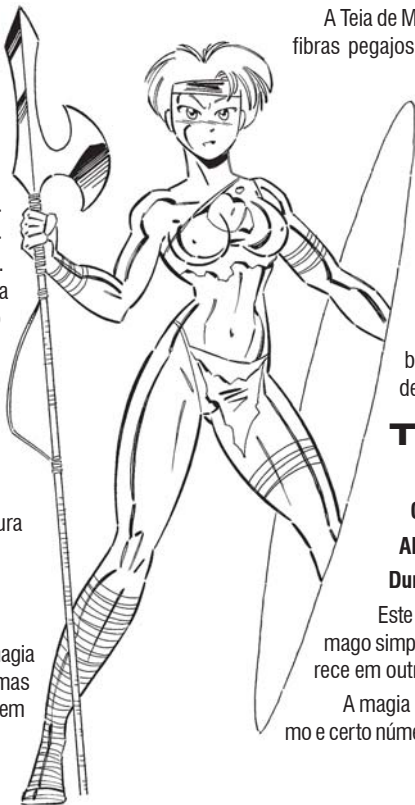
Sono

Escola: Elemental (espírito)

Custo: 3 PMs ou mais por criatura (veja adiante)

Alcance: longo

Duração: veja adiante

Uma versão mais poderosa da magia Desmaio, ela consegue fazer suas vítimas adormecerem profundamente se falharem em um teste de Resistência +1.

A magia dura uma hora para cada 3 PMs gastos (e também pode ser Cancelada). Uma criatura inconsciente desperta automaticamente se sofrer qualquer dano.

Esta magia afeta apenas criaturas vivas. Criaturas com Resistência superior à Habilidade do mago também não podem ser afetadas.

Teia de Megalokk

Escola: Negra

Custo: 2 PMs por criatura

Alcance: curto; **Duração:** sustentável

A Teia de Megalokk cria um ou mais emaranhados de fibras pegajosas. Criaturas apanhadas pela teia ficam enroscadas e indefesas. Atacar uma criatura na teia não fará o atacante ficar enroscado.

Alvos desta magia têm direito a uma tentativa de esquiva. Em caso de sucesso, conseguem escapar e agir livremente. Uma criatura presa pode libertar-se gastando um turno e sendo bem-sucedida em um teste de Força.

A magia também pode ser usada para bloquear portas e passagens com até 3m de diâmetro.

Teleportação

Escola: Branca, Elemental (ar) ou Negra

Custo: 2 PMs por criatura ou 50kg de carga

Alcance: veja adiante

Duração: instantânea

Este é o poder máximo de transporte mágico. O mago simplesmente desaparece de um lugar e reaparece em outro.

A magia permite ao mago teletransportar a si mesmo e certo número de companheiros voluntários para qualquer lugar que o conjurador já tenha visitado. Não há limite de distância, mas o ponto de partida e o ponto de destino devem ficar ao ar livre (não funciona no interior de estruturas ou masmorras) e no mesmo plano de existência.

Uma criatura teleportada contra a vontade tem direito a um teste de Resistência +1 para evitar o efeito. Não é possível teleportar nada para o interior de objetos sólidos.

Caso o mago tente uma Teleportação para um lugar em que nunca esteve, a chance de sucesso é pequena (1 em 1d6): em caso de falha, o(s) passageiros(s) ressurge(m) em algum outro lugar, escolhido pelo mestre.

A Teleportação Aprimorada de Vectorius

Escola: Branca, Elemental (ar) ou Negra

Custo: 3 PMs por criatura ou 50kg de carga

Alcance: veja adiante; **Duração:** instantânea

O grande Vectorius conseguiu aperfeiçoar a magia Teleportação, tornando-a ainda mais eficiente. Esta nova versão funciona exatamente como a anterior, mas o mago pode conhecer o lugar de destino através de observação (uma bola de cristal ou outro meio mágico), ou tocando um item ou criatura que tenha estado lá.

O mago pode também arriscar uma Teleportação baseado apenas em mapas ou descrições do lugar. Neste caso a chance de sucesso é 1 em 1d6. Em caso de falha, o(s) passageiros(s) ressurge(m) em algum outro lugar, escolhido pelo mestre.

Teleportação Planar

Escola: Branca, Elemental (ar) ou Negra

Custo: 5 PMs por criatura ou 50kg de carga

Alcance: veja adiante; **Duração:** instantânea

Magias normais de Teleportação não podem ser usadas para viajar até outros planos. A magia necessária para isso é bem mais poderosa.

Exceto pelo fato de que alcança outros mundos, esta magia funciona como a Teleportação comum em todos os outros aspectos. Novamente, não é possível visitar lugares familiares, e a chance de alcançar um lugar não conhecido é 1 em 6. Em caso de falha (ou primeira viagem), o mago vai aparecer em um ponto qualquer, escolhido ao acaso pelo mestre.

A magia nunca pode levar para o centro de um Plano, onde habitam os deuses, e também não oferece ao mago e seus companheiros condições para sobreviver em outros Planos. Para isso eles devem recorrer a outros meios.

Tempestade Explosiva

Escola: Elemental (fogo)

Custo: 60 PMs

Alcance: longo; **Duração:** instantânea

Esta é a mais poderosa magia Elemental (fogo) conhecida. Quando lançada, um ou mais alvos escolhidos pelo mago são atingidos por até 2d esferas de luz aniquiladora, cada uma com o poder destrutivo de um Brilho Explosivo (FA=10d, ignora a Armadura do alvo).

Devido a seu altíssimo custo em energia mágica, poucos magos conseguem lançar a Tempestade Explosiva.

Terremoto

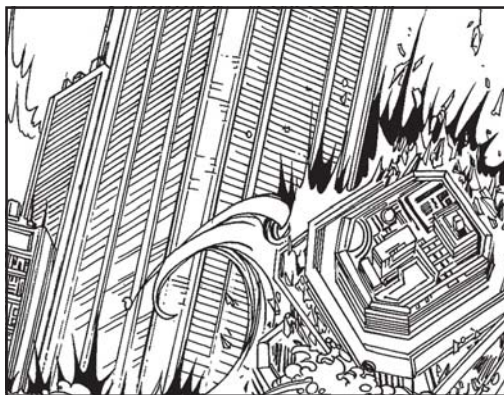
Escola: Elemental (fogo ou terra)

Custo: 4 a 40 PMs

Alcance: longo; **Duração:** instantânea

Esta magia é uma versão mais destrutiva de Explosão, mas com efeito apenas sobre o solo.

O Terremoto tem Força de Ataque igual a 1d+2 para cada 4 PMs gastos (por exemplo, 8d+16 para cada 8 PMs). O dano se reduz em 1d+2 para cada 10m de distância do ponto de impacto.

Alvos que consigam uma esquiva recebem +1 em sua Força de Defesa para evitar o dano. Como em Explosão, não é possível se esquivar completamente do Terremoto e ele pode apanhar muitos alvos ao mesmo tempo. A única falha

desta magia é que ela, obviamente, não afeta criaturas levitando ou voando. Poucos magos conhecem esta magia, e não parecem interessados em divulgá-la.

Terreno Escorregadio de Neo

Escola: Elemental (água ou terra)

Custo: 1 PM ou mais

Alcance: longo; **Duração:** sustentável

Esta irritante magia atinge uma área circular, medindo 1m de diâmetro para cada Ponto de Magia gasto. O mago também pode optar por afetar várias pequenas áreas com 1m de diâmetro (também pagando 1 PM cada).

Qualquer criatura em combate ou movimento na área afetada deve ter sucesso em um teste de Habilidade –2 (ou Habilidade +1 caso possua a perícia Esportes). Se falhar, vai cair e estará Indefesa até se levantar. Cada tentativa de ficar de pé gasta uma ação de movimento e exige um novo teste.

Ficar imóvel e lançar magias dentro da área não exige testes. Criaturas que tenham qualquer tipo de bônus em testes de Resistência contra magia podem usar esse bônus no teste de Habilidade. Obviamente, a magia não tem efeito contra criaturas voadoras.

Toque de Beluhga

Escola: Elemental (água)

Custo: 2 a 10 PMs

Alcance: pessoal; **Duração:** instantânea

Esta magia, quando conjurada, envolve as mãos do mago com gelo infernal. Ele ataca com FA=H mais 1d por cada 2 PMs gastos (por exemplo, F+H+5d gastando 10 PMs). Embora cause muito dano por um custo em PMs relativamente baixo, esta magia requer combate corpo-a-corpo, e por isso poucos magos decidem utilizá-la.

Toque do Unicórnio

Escola: Branca

Exigências: Animais, Código de Honra (veja adiante)

Custo: 4 PMs

Alcance: longo; **Duração:** sustentável

Esta magia pode ser usada apenas por personagens que possuam a perícia Animais e o Código de Honra dos Heróis e/ou da Honestidade, incluindo paladinos — sendo muito raro encontrar aventureiros com esta combinação. Através dela pode-se invocar um unicórnio, uma das criaturas mais nobres e puras de Arton.

Unicórnios têm tipicamente F2, H3, R3, A1, PdF0, Aceleração e Sentidos Especiais. Eles podem lançar Cura Sagrada e todas as magias de Teleportação sem gastar PMs. Em estado selvagem, são criaturas muito ariscas, sendo praticamente impossível capturar ou mesmo se aproximar de um deles.

Esta magia permite invocar o unicórnio apenas se houver um deles ao alcance, geralmente nas florestas remotas onde vivem. O unicórnio invocado surge em 2d turnos. Ele pode socorrer pessoas com seu poder de cura ou teletransportar grupos, mas nunca vai se envolver em combates; qualquer sinal mínimo de agressão faz a criatura fugir.

Matar um unicórnio é um dos piores crimes que se pode cometer contra a natureza, despertando a fúria imediata da deusa Allihanna: o criminoso recebe imediatamente uma Maldi-

ção, sem ganhar pontos por ela. Essa Maldição normalmente envolve um bando de animais quaisquer que surgem do nada e atacam a vítima *todos os dias*. (Ah, sim; vencer esses animais em combate *não* rende Pontos de Experiência.)

Trancar

Escola: Branca

Custo: 2 PMs

Alcance: toque; **Duração:** permanente até cancelada

Tranca magicamente coisas como janelas, portas, armários e baús. Itens trancados com esta magia não podem mais ser abertos mesmo com a chave (mas ainda podem ser arrombados ou destruídos). Portas sem fechaduras também podem ser fechadas como se estivessem barradas ou bloqueadas.

Transformação

Escola: Branca, Elemental (água ou terra) ou Negra

Custo: 5 a 40 a PMs

Alcance: toque; **Duração:** permanente até cancelada

A Transformação não é apenas uma magia, mas uma gigantesca coleção delas. Existem milhares e milhares de magias diferentes para transformar criaturas em outras criaturas, ou em objetos. Magias de Transformação em kobolds, goblins e pequenos animais são relativamente comuns, enquanto Transformação em dragões e outros monstros poderosos são muito raras.

Quase todas as magias de Transformação têm algumas coisas em comum. É sempre necessário que o mago toque a vítima. O custo em Pontos de Magia depende de quão difícil é resistir à magia.

5 PMs: teste de Resistência +3. Criaturas com R1 ou mais são imunes.

10 PMs: teste de Resistência +2. Criaturas com R2 ou mais são imunes.

15 PMs: teste de Resistência +1. Criaturas com R3 ou mais são imunes.

20 PMs: teste de Resistência. Criaturas com R4 ou mais são imunes.

25 PMs: teste de Resistência –1. Criaturas com R5 ou mais são imunes.

30 PMs: teste de Resistência –2. Criaturas com R6 ou mais são imunes.

40 PMs: teste de Resistência –3. Criaturas com R7 ou mais são imunes.

Criaturas transformadas terão todas as suas características modificadas, seja para melhor ou pior. Quase todas as suas vantagens e desvantagens serão perdidas, e outras recebidas. Poucas podem ser mantidas; tudo vai depender do julgamento do mestre.

Todas as magias de Transformação são permanentes até serem canceladas, mas *não* podem ser revertidas com Cancelamento de Magia. Isso pode ser feito apenas com um Desejo, ou então descobrindo o "ponto fraco" da magia. Todas elas têm um ponto fraco (ou mais de um), um ato relativamente simples que provoca seu cancelamento.

Por exemplo, a famosa magia de Transformação em Sapo é revertida com o beijo de uma princesa, enquanto a Transformação em Pudim de Ameixa é cancelada quando alguém tenta comer o pudim! Estas duas magias têm pontos fracos bem conhecidos; outros serão descobertos apenas depois de muita investigação. Para piorar as coisas, muitas vezes o próprio mago que realizou a magia *não* conhece o método de cancelamento...

Qualquer magia de transformação pode ser recebida voluntariamente: ciente do que vai acontecer, a pessoa afetada não faz seu teste de Resistência. Nestes casos, criaturas que normalmente seriam imunes (por ter Resistência elevada) podem ser afetadas.

Transformação em Orc

Escola: Branca, Elemental (água ou terra) ou Negra

Custo: 10 PMs

Alcance: toque; **Duração:** permanente até cancelada

Uma das mais simples e típicas magias de transformação, tem o poder de transformar uma criatura em um horrível orc. Não afeta criaturas com Resistência 2 ou mais, e vítimas com R1 ou menos têm direito a um teste de Resistência +2 para negar o efeito.

Um orc resultante desta magia tem F2, H2, R2, A1, PdF0, não importando as características originais da vítima. Vantagens e desvantagens originais são perdidas, exceto perícias, Código de Honra, Devoção, Inculto, Insano, Protegido Indefeso e outras a critério do mestre. Algumas, como Aliado, Mentor e Patrono, podem ser reconquistadas — se você conseguir convencer as pessoas certas de que não é realmente um orc! Clericato pode ser mantido apenas se sua divindade original aceita orcs como clérigos.

O ponto fraco desta magia é que ela pode ser revertida simplesmente mostrando ao orc uma flor de cacto conhecida como Noiva de Azgher. Infelizmente, esse raro cacto floresce apenas no Deserto da Perdição, durante apenas dois meses por ano — o que costuma obrigar a vítima a viver como orc durante algum tempo...

Transformação em Outro

Escola: Branca, Elemental (água ou terra) ou Negra

Custo: 5 PMs

Alcance: toque; **Duração:** permanente até cancelada

Esta magia é extremamente útil como disfarce. Ela transforma uma pessoa em outra, de aspecto diferente, mas sem afetar qualquer de suas características, vantagens, desvantagens e outros poderes e fraquezas.

Por exemplo, um espião humano poderia usar esta magia para se parecer com uma jovem rapariga, um bárbaro musculoso, um elfo, um anão, ou outra pessoa. No entanto, mesmo na nova forma, ele ainda tem as mesmas habilidades.

Curiosamente, a nova forma não pode ser escolhida, e será sempre a mesma para cada pessoa. Ao lançar Transformação em Outro pela primeira vez, uma maga élfica pode se descobrir como um minotauro — e esta será sua forma sempre que voltar a usar esta magia.

A nova forma não oferece qualquer nova vantagem ou desvantagem, mesmo que faça parte de uma vantagem única. Por exemplo, ao se transformar em elfo, você não recebe H+1 nem qualquer outro benefício da vantagem única Elfo. Mesmo uma transformação mais radical (em Anfíbio ou Centauro, por exemplo) não permite a você usar qualquer das habilidades especiais destas raças. Por outro lado, você também não sofre nenhuma de suas fraquezas ou desvantagens.

Personagens que sejam Monstruosos não podem usar esta magia para cancelar a desvantagem; a nova forma também será Monstruosa, apenas diferente. O mesmo vale para personagens com Aparência Inofensiva ou Modelo Especial.

Transformação em Outro não afeta criaturas com Resistência 1 ou mais (exceto voluntariamente, como ocorre na maioria dos casos), e vítimas com R1 ou menos têm direito a um teste de Resistência +2 (e quaisquer bônus) para negar o efeito. A magia pode ser cancelada com um simples estalar de dedos feito pela vítima.

Transformação em Pudim de Ameixa

Escola: Branca, Elemental (água ou terra) ou Negra

Custo: 5 PMs

Alcance: toque; **Duração:** permanente até cancelada

Muito conhecida entre os magos de Arton, a bravata "vou transformá-lo em pudim de ameixa" tem sua razão de existir. Esta é uma das primeiras magias de transformação aprendidas pelos alunos da Academia Arcana — ou seja, qualquer mago recém-formado sabe usá-la. Ela tem o poder de transformar uma criatura em... hã... um pequeno pudim de ameixa!

Esta magia afeta apenas seres vivos com R0 — ou seja, a maioria das pessoas comuns e pequenos animais. Criaturas com R1 ou mais são imunes. Além disso, mesmo seres com R0 podem evitar o efeito com um teste de Resistência+3.

Qualquer tentativa de danificar (ou comer!) o pudim resulta no imediato cancelamento da magia, devolvendo a vítima ao estado normal. Qualquer personagem formado na Academia pode possuir Pudim de Ameixa como uma de suas magias iniciais, sem custo extra.

Transporte

Escola: todas

Custo: 2 a 10 PMs

Alcance: curto; **Duração:** sustentável

O mago usa a magia como meio de transporte, seja levitando com o vento, carregado por uma onda, sentado sobre uma rocha flutuante ou coisa assim. Ele pode transportar a si mesmo ou outra(s) pessoa(s) ou objeto(s), desde que estejam dentro do alcance de sua magia.

Com 2 PMs você pode transportar até 100kg (geralmente uma única pessoa) a até 10m/s. Cada 2 PMs extras dobram o peso *ou* a velocidade.

Esta magia permite viajar ao nível do solo, ou pouco acima da água ou outra superfície líquida (lama, lava, areia movediça...). Para realmente voar existe uma outra magia, Vôo.

Tropas de Ragnar

Escola: Elemental (fogo ou terra) ou Negra

Custo: 2 a 20 PMs

Alcance: longo; **Duração:** sustentável

Esta mágica invoca um pequeno grupo de 1d–1 goblinóides para lutar contra os inimigos do mago. O tipo e poder exatos dependem do gasto em Pontos de Magia:

2 PMs: goblins (F0, H1, R1, A0, PdF0)

4 PMs: goblins (F1, H1, R1, A1, PdF1)

8 PMs: hobgoblins (F1, H1, R2, A1, PdF0)

12 PMs: hobgoblins (F2, H2, R2, A2, PdF1)

16 PMs: bugbears (F3, H2, R3, A2, PdF1)

20 PMs: bugbears (F4, H3, R4, A3, PdF2)

Os goblinóides invocados surgem instantaneamente, não sentem medo e lutam até a morte — mas não podem ser controlados de nenhuma forma: uma vez invocados, atacam

ao acaso quaisquer criaturas que estejam à vista, exceto o próprio mago. Quando a batalha termina, a magia é interrompida, ou caso não existam oponentes por perto, os goblinóides desaparecem.

Túnel

Escola: Elemental (terra)

Custo: 2 PMs ou mais (veja adiante)

Alcance: toque; **Duração:** permanente até cancelada

Tocando uma superfície, o mago consegue produzir um túnel com 3m de diâmetro e 3m de comprimento para cada 2 Pontos de Magia gastos. A magia tem efeito apenas sobre terrenos naturais como terra ou pedra. Não afeta madeira, metal, estruturas artificiais ou seres vivos.

Vazio

Escola: Elemental (espírito)

Custo: 20 PMs

Alcance: toque; **Duração:** permanente

Os bardos de Arton contam histórias tristes sobre heróis poderosos que vagam pelo mundo como pessoas vulgares, trabalhando em lavouras ou mercados, esquecidos de quem realmente foram — vítimas desta poderosa magia. Lançada sobre um personagem, ela exige um imediato teste de Resistência –2; se falhar, ele vai perder a memória de quem é e também esquecer a maioria de seus poderes, golpes e habilidades especiais de combate, tornando-se quase uma pessoa comum!

A vítima perde imediatamente *todas* as suas vantagens e desvantagens, exceto aquelas diretamente ligadas à aparência (Aparência Inofensiva, Membros Extras, Monstruoso...) ou raça (Elfo, Goblin, Centauro...). Perícias e magias também são todas perdidas, inclusive as magias iniciais. Na verdade, nenhuma vantagem ou desvantagem é realmente perdida — a vítima apenas não se lembra mais dela. Algumas vão retornar sozinhas, com o tempo. Mentores, Patronos, Aliados e Parceiros farão contato cedo ou tarde (assim como Inimigos...). Boa e Má Fama também serão recobradas logo.

Outras devem ser recuperadas por tentativa e erro. Sempre que surgir uma oportunidade em que uma vantagem é absolutamente necessária, o jogador pode (com permissão do mestre) fazer um teste com a característica mais adequada. Em caso de sucesso, ele recupera a vantagem. Esse teste pode ser feito apenas em situações de extrema emergência — por exemplo, quando você está caindo em um abismo e tenta descobrir se tem Vôo.

Infelizmente para a vítima, desvantagens são recuperadas com muito mais facilidade. Um Código de Honra esquecido vai emergir sempre que você tentar violá-lo, e uma Maldição vai reaparecer quando você menos esperar.

Um Desejo permite recuperar as memórias perdidas.

Vento Espiritual

Escola: Elemental (espírito)

Custo: 5 PMs por turno

Alcance: pessoal; **Duração:** sustentável

Esta magia cria uma ventania sobrenatural à volta do mago, que é o centro do fenômeno e não pode deslocar-se enquanto a magia durar. Todas as criaturas a até 10m do mago são atacadas com FA=3d, sofrendo dano normal (Pontos de Vida) e dano espiritual (Pontos de Magia). Criaturas bem próximas do mago (menos de 3m) não são afetadas.

Verter Água de Pedra

Escola: Elemental (água ou terra)

Custo: 2 PMs

Alcance: toque; **Duração:** instantânea

Esta magia reproduz o poder natural recebido pelos clérigos de Azgher. Como sinal de respeito ao Deus Sol dos Sar-Allan, a magia pode ser invocada apenas durante o dia. A água gerada com este efeito é suficiente para saciar seis pessoas.

Vingança de Glórienn

Escola: Negra

Custo: 10 PMs

Alcance: curto; **Duração:** instantânea

Esta magia de último recurso reduz os Pontos de Vida do mago imediatamente para 0, exigindo um Teste de Morte.

Ao mesmo tempo, todos os seus adversários (mas não aliados) a até 10m são atingidos por uma saraivada de flechas mágicas, que atacam com FA=3d.

Qualquer magia ou qualidade especial que impeça o conjurador de ficar com 0 PVs também impede a magia de afetar os oponentes. O conjurador ainda pode ser curado ou trazido de volta à vida mais tarde, por meios normais.

Visão do Passado Recente

Escola: Branca

Custo: 1 PM ou mais

Alcance: pessoal; **Duração:** instantânea

Segundo o célebre inventor Lorde Niebling de Valkaria, esta magia tem uma explicação científica. Tudo que vemos é luz refletida, e a luz viaja pelo universo. Portanto, todas as imagens de tudo que aconteceu no mundo ainda estão viajando pelo universo, para algum lugar. O mago pode resgatar essas imagens e descobrir o que aconteceu no passado recente.

Ao invocar a magia, o mago pode enxergar o passado recente do mesmo lugar onde está (ou outro lugar, caso use Sentidos Especiais ou outro meio). O alcance é de uma hora para cada Ponto de Magia utilizado.

Visão do Passado Remoto

Escola: Branca

Custo: 2 PMs ou mais

Alcance: pessoal; **Duração:** instantânea

Versão mais poderosa de Visão do Passado Recente, esta magia permite enxergar um mês no passado para cada 2 Pontos de Magia utilizados.

Parte 8

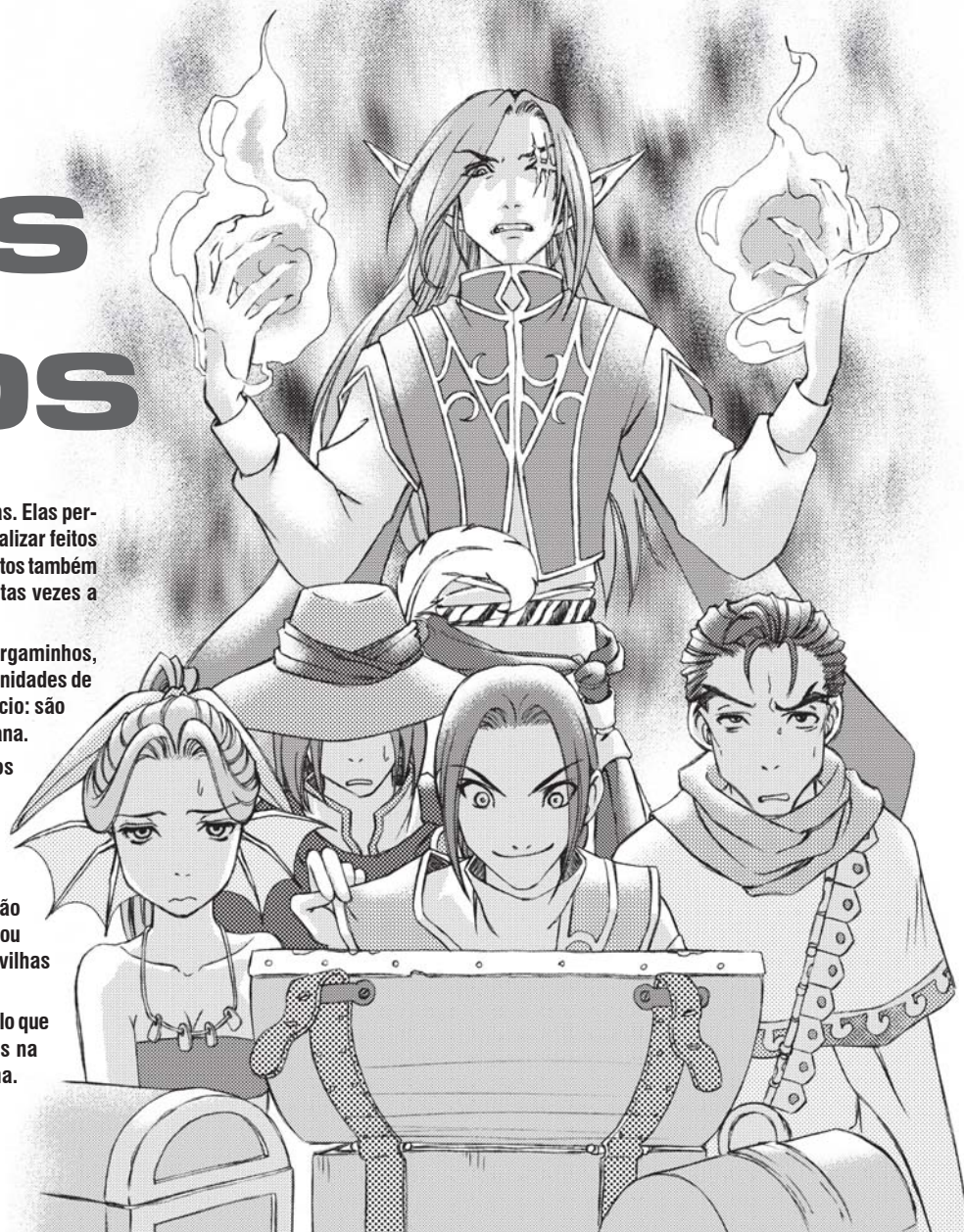
Objetos Mágicos

Em mundos medievais como Arton as energias mágicas são poderosas. Elas permitem não apenas a existência de magos, clérigos e criaturas capazes de realizar feitos sobrenaturais — mas também a fabricação de armas, armaduras e outros objetos também capazes dessas façanhas. De fato, em culturas medievais fantásticas, muitas vezes a magia substitui a alta tecnologia.

Fabricar itens mágicos não é fácil. Itens menores, como poções e pergaminhos, podem ser produzidos em larga escala — disponíveis no comércio, em comunidades de médio e grande porte. Alquimistas e escribas devotam suas vidas a esse ofício: são atividades importantes nos templos de Tanna-Toh e na Grande Academia Arcana.

Peças mais poderosas — armas, armaduras, escudos e outros objetos mágicos — podem ser forjadas apenas por grandes magos, clérigos, dragões ou outras criaturas dotadas de muito poder e conhecimento. São raros, porque o conjurador deve investir em cada peça uma pequena parte de seu poder mágico pessoal (na forma de PMs permanentes).

Itens mágicos são muito cobiçados por aventureiros. Quase sempre são encontrados em lugares bem protegidos, como parte do tesouro de um dragão, ou entre os pertences de um feiticeiro maligno. E muitos sonham com as maravilhas que Mestre Arsenal deve abrigar em sua coleção secreta...

Não é preciso ser um mago para usar um item mágico; basta saber aquilo que ele pode fazer. Muitas vezes uma espada encantada traz palavras inscritas na lâmina que, quando ditas em voz alta, ativam uma magia presente na arma. Outras vezes o poder do objeto é secreto; aquele que encontrou a peça deve investigar sua história para descobrir o que ela consegue fazer.

Itens de Cura

Nos mundos fantásticos, é absolutamente normal encontrar itens de cura (mágicos ou não) à venda em qualquer cidade. Podem ser poções, frutas ou sementes raras, cristais mágicos, remédios, kits de primeiros socorros, ervas curativas ou alimentos revigorantes — cabe ao mestre determinar a verdadeira natureza do item.

Em combate, usar um destes itens conta como um movimento (não uma ação).

A seguir temos uma lista de itens, seus preços e efeitos:

- **Cura Menor (1 PE):** restaura 5 PVs.
- **Cura Maior (3 PE):** restaura 10 PVs.
- **Cura Total (5 PE):** restaura todos os PVs.
- **Magia Menor (3 PE):** restaura 5 PMs.
- **Magia Maior (10 PE):** restaura 10 PMs.

- **Magia Total (20 PE):** restaura todos os PMs.
- **Cura & Magia Menores (5 PE):** restaura 5 PVs e 5 PMs.
- **Cura & Magia Maiores (15 PE):** restaura 10 PVs e 10 PMs.
- **Cura & Magia Totais (30 PE):** restaura todos os PVs e PMs.
- **Antídoto Menor (3 PE):** cura venenos, doenças, cegueira, paralisia e outros males que possam ser curados com a magia Cura Mágica.
- **Antídoto Maior (10 PE):** cura males só curados com a magia Cura Total.
- **Antídoto Total (30 PE):** cura males só curados com a magia Cura de Maldição.

Note que é mais barato comprar dois itens de Cura Menor (1 PE cada) que um item de Cura Maior (3 PE), para restaurar os mesmos 10 PVs. Quando você tem tempo disponível para usar os itens, é realmente mais econômico. Mas lembre-se que, em combate, usar muitos itens menores consome mais tempo que um item maior — e esse tempo pode ser a diferença entre vitória ou derrota.

Por um custo quatro vezes maior, você pode comprar itens (em geral na forma de poções que exalam vapores seletivos a longas distâncias) que afetam todos os seus aliados ao mesmo tempo (ou até 6 pessoas, dependendo da decisão do mestre).

Mesmo que os personagens tenham recursos para comprar muitos itens, lembre-se que poções e ervas deste tipo são artigos raros: exceto por grandes centros comerciais, quase nenhuma cidade no mundo terá mais de dez ou doze destes à venda.

Pergaminhos

Um “pergaminho mágico” é um pedaço de pergaminho, papel ou papiro (ou ainda uma tábula de barro, um disco de computador encantado...) com uma magia armazenada nele. Para usar um pergaminho você deve ser um mago (ou seja, possuir uma vantagem mágica); ou ser bem-sucedido em um teste de Idiomas. Em caso de falha, o pergaminho não funciona, mas você ainda pode tentar usá-lo novamente, gastando outra ação.

Quando o pergaminho é lido com sucesso, a mágica se manifesta como se fosse lançada por um mago — mas sem gastar Pontos de Magia. Assim que as palavras são proferidas e a magia é lançada, o pergaminho se desfaz em pó. Cada pergaminho contém apenas uma magia.

Fabricação: a confecção de um pergaminho mágico é relativamente simples, basta escrever no papel as palavras mágicas da magia desejada. O escriba deve possuir a perícia Idiomas e também — é claro — conhecer a magia a ser inscrita. Infelizmente, o processo é muito duro e demorado: 30 dias para cada Ponto de Magia exigido. Então, escrever em pergaminho a magia Cegueira (3 PMs) consome três meses. Para este propósito apenas, 1 PM permanente vale 10 PMs (então, fabricar um pergaminho de Desejo, que custa 5 PMs permanentes, requer mais de 4 anos).

A produção de pergaminhos mágicos costuma ser realizada por estudiosos ou monges que passam a vida toda enclausurados em laboratórios e templos, dedicando-se integralmente à tarefa: eles não têm tempo (ou disposição) para sair em aventuras. Heróis, pelo contrário, precisam treinar suas próprias técnicas de luta. Aventureiros quase nunca escrevem pergaminhos, preferindo comprá-los (em termos de jogo, um personagem jogador não pode alegar que escreve pergaminhos em seu tempo livre, mas o mestre pode dar permissão em casos especiais).

Custo: quando disponível no comércio, o custo de um pergaminho em PEs é igual ao número de PMs necessários para conjurar a magia contida nele. Então, um pergaminho de Cura Mágica (capaz de curar 1d PVs) custa 2 PEs.

Pergaminhos com magias fracas (1 ou 2 PMs) são comuns, mesmo em pequenos povoados. Qualquer bazar ou vendedor ambulante tem alguns deles. Mas, quanto mais poderosos, mais raros; pergaminhos com magias de 20 PMs ou mais quase nunca são encontrados no comércio — quando existem, fazem parte de alguma grande biblioteca arcana ou tesouro escondido.

Aprendendo Magias: um mago pode aprender a magia do pergaminho, em vez de conjurá-la. Se tiver as exigências necessárias, basta ler as palavras para si mesmo, em voz baixa: o pergaminho se desfaz, e a magia terá sido aprendida. Caso o mago não tenha ainda os requisitos necessários, ele pode guardar o pergaminho até ter poder suficiente para aprender a nova magia.

Poções

Poções são produtos em estado líquido guardados em frascos de vidro, cerâmica ou outro material. Cada frasco contém uma dose: cada dose, quando consumida, realiza um efeito mágico da mesma forma que um pergaminho.

Poções são mais fáceis de usar que pergaminhos, porque você não precisa ser um mago e nem ter habilidades lingüísticas especiais — basta beber, e o efeito acontece.

Fabricação: além de conhecer a magia necessária (e ser capaz de lançá-la), o alquimista deve coletar todo tipo de ingredientes raros: pena de grifo, unha de dragão azul, raiz de planta carnívora... essa coleta envolve viagens a lugares perigosos, investigações trabalhosas e combates contra criaturas estranhas. O custo é igual a 1 PE para cada PM exigido.

Grupos de aventureiros podem se unir para procurar ingredientes de poções, cedendo seus Pontos de Experiência (ou seja, ingredientes) para o alquimista. Com os ingredientes em mãos, fabricar poções é muito mais rápido que escrever pergaminhos: requer apenas 1 dia para cada Ponto de Magia exigido.

Custo: poções são mais facilmente encontradas no comércio que pergaminhos. Seu custo padrão é o mesmo (1 PE para cada 1 PM da magia), e sua utilização é mais simples. De fato, poções movimentam a economia de reinos inteiros.

Infelizmente, poções trazem uma série de pequenas complicações. Sempre que um personagem carregando poções sofre qualquer dano, role um dado: com um resultado 1, quaisquer poções que esteja carregando se quebram.

Além disso, o efeito de uma poção pode não ser aquele esperado. Pode ser inferior, falsa, estar estragada, ou até ser venenosa! Identificar uma poção sem consumi-la exige um teste de perícia (Arte, Ciência, Investigação ou Medicina). É um teste Difícil, ou Normal para personagens com Faro Aguçado.

Armas Mágicas

Armas mágicas são muito cobiçadas entre aventureiros — não apenas por seus poderes especiais, mas também porque certos monstros e criaturas podem se feridos apenas com magia e armas mágicas.

Quando encontrada, uma arma mágica pode pertencer a qualquer tipo (espadas são as mais comuns). Por esse motivo, muitas vezes, a arma não combina com o tipo de dano escolhido pelo personagem.

Digamos, por exemplo, que você é um guerreiro anão. Durante a criação do personagem, escolheu como armas um martelo de guerra (Força, esmagamento) e um engenho mecânico de raios (Poder de Fogo, elétrico). Após um combate, o monstro vencido deixa para trás um poderoso machado mágico (Força, corte). O anão não está habituado a essa arma, então — a menos que possua a vantagem Adaptador — ele sofre o redutor

normal de F–1 por usar uma arma não familiar. Por outro lado, talvez o machado tenha poderes tão impressionantes que compensem esse estorvo.

Um personagem nunca pode usar mais de uma arma mágica ao mesmo tempo.

A seguir estão os poderes possíveis para uma arma mágica, e seu custo em Pontos de Experiência. Uma mesma arma pode ter vários poderes.

• **Bônus Mágico (variável):** este é o poder mais comum em uma arma mágica. Enquanto está sendo utilizada, ela aumenta a própria Força ou PdF do usuário. O custo da arma depende desse aumento:

Arma +1: 10 PE • *Arma +2:* 30 PE • *Arma +3:* 50 PE

Arma +4: 70 PE • *Arma +5:* 100 PE

• **Anti-Inimigo (10 PE):** nas mãos de qualquer personagem, é apenas uma arma +1. Contudo, quando empunhada por um personagem com a vantagem Inimigo, ela revela seu poder total: torna-se uma arma +3 contra esse tipo de criatura (e +1 contra quaisquer outras).

• **Assassina (20 PE):** nas mãos de qualquer personagem, é apenas uma arma +1. Contudo, quando empunhada pelo portador de uma Maldição, ela revela seu poder total: torna-se uma arma +2 contra humanos e semi-humanos (sem bônus contra outras criaturas).

• **Ataque Especial (5 PE):** uma vez por combate, a arma pode executar um Ataque Especial que aumenta sua Força ou PdF em +2, sem custo em PMs.

• **Espiritual (20 PE):** além de dano físico, a arma também causa dano espiritual. Sempre que a vítima perde Pontos de Vida, também perde esse valor em Pontos de Magia.

• **Flagelo (5 PE cada):** escolha um grupo de criaturas entre os seguintes: humanos, semi-humanos, humanóides, youkai (incluindo mortos-vivos) ou construtos (incluindo mechas). Contra criaturas do tipo escolhido, a Força ou PdF da arma aumenta em +1. Esta habilidade pode ser escolhida mais vezes, para criaturas diferentes.

• **Sagrada (30 PE):** nas mãos de qualquer personagem, é apenas uma arma +1. Contudo, quando empunhada por um Paladino, ela revela seu poder total: torna-se uma arma +2, ou +3 contra youkai (incluindo mortos-vivos).

• **Veloz (5 PE):** esta arma oferece H+2 apenas para testes de Iniciativa.

• **Venenosa (15 PE):** sempre que o atacante realiza um acerto crítico, além de sofrer dano, a vítima deve ser bem-sucedida em um teste de Resistência. Se falhar, será envenenada, perdendo 2 PVs por turno até curar-se (com magia ou antídoto) ou morrer. Construtos, mortos-vivos e criaturas com Armadura Extra ou Invulnerabilidade (químico) são imunes a este efeito.

• **Vorpal (30 PE):** caso você consiga um acerto crítico, a vítima deve fazer imediatamente um teste de Armadura: se falhar, será decapitada. Se tiver sucesso, apenas sofre dano crítico normal. Construtos, mortos-vivos (exceto vampiros) e criaturas com várias cabeças (como hidras) não morrem devido à perda da cabeça; em vez disso, sofrem dano normal.

Armaduras Mágicas

Uma "armadura" não precisa ser necessariamente uma couraça metálica (muito embora este seja o tipo mais comum). Em termos de jogo, "armadura" é qualquer traje protetor. Da armadura de super-cerâmica do policial do espaço, ao vestido colorido da menina mágica, todos seguem as mesmas regras básicas.

Um personagem nunca pode usar mais de uma armadura mágica ao mesmo tempo.

Uma armadura é desconfortável, mesmo que não se pareça com uma: dormir usando armadura mágica é o mesmo que descansar em lugar inadequado (8 horas de repouso recuperam PVs e PMs equivalentes a 2 horas). Vestir ou remover uma armadura leva 1 turno.

A seguir estão os poderes possíveis para uma armadura mágica, e seu custo em Pontos de Experiência. Um mesmo traje pode ter vários poderes. Uma armadura pode ter certas desvantagens que pioram seu desempenho, mas também reduzem seu custo.

• **Bônus Mágico (variável):** este é o poder mais comum em uma armadura mágica. Enquanto está sendo utilizada, ela aumenta a Armadura do usuário. O custo da armadura depende desse aumento:

Armadura +1: 10 PE • *Armadura +2:* 30 PE • *Armadura +3:* 50 PE • *Armadura +4:* 70 PE • *Armadura +5:* 100 PE

• **Armadura Extra (variável):** como a vantagem, este traje dobra a Armadura do usuário contra certo tipo de dano. O custo da armadura depende daquilo a que ela é resistente:

Fogo, Frio, Elétrico, Químico ou Sônico: 15 PE cada.

Corte, Perfuração ou Esmagamento: 20 PE cada.

Força, Poder de Fogo ou Magia: 30 PE cada.

• **Confortável (5 PE):** você pode dormir normalmente com esta armadura, recebendo os benefícios normais por descanso.

• **Incorpórea (30 PE):** uma vez por dia, durante 10 minutos, o usuário pode tornar-se intangível como um fantasma. Neste estado ele é imune a todas as formas de dano físico e energia. Sofre dano apenas por magia, ataques de um xamã, ou ataques de outra criatura incorpórea. Da mesma forma, não pode usar sua própria Força ou PdF para interagir com o mundo físico — pode tocar apenas xamãs e outros seres incorpóreos.

• **Invulnerável (variável):** como a vantagem, este traje divide por dez qualquer ataque ou dano de certo tipo. O custo da armadura depende daquilo a que ela é invulnerável:

Fogo, Frio, Elétrico, Químico ou Sônico: 30 PE cada

Corte, Perfuração ou Esmagamento: 50 PE cada

Força, Poder de Fogo ou Magia: 100 PE cada

• **Magia Irresistível (variável):** muito cobiçado por magos, este traje intensifica suas magias e outros poderes sobrenaturais. Como se você tivesse a vantagem de mesmo nome, alvos de suas magias e poderes sofrem um redutor em seu teste de Resistência. O custo do traje depende desse redutor:

Resistência –1: 10 PE • *Resistência –2:* 20 PE • *Resistência –3:* 30 PE

• **Submarina (10 PE):** a armadura permite ao usuário respirar normalmente embaixo d'água, e também mover-se com velocidade normal.

• **Toque de Energia (5 PE):** uma vez por combate, o usuário pode executar uma manobra Toque de Energia como se tivesse essa vantagem, causando dano igual a seu valor de Armadura +1d, e sem gastar Pontos de Magia. O tipo de energia é escolhido quando a armadura é construída, e não pode ser trocado.

• **Voadora (20 PE):** a armadura permite ao usuário voar, como se tivesse a vantagem Vôo.

Acessórios

Qualquer item mágico pessoal que não seja um pergaminho, poção, arma, armadura ou mecha (veja a seguir), é um acessório.

"Acessório" é qualquer objeto mágico de proteção, preservação da vida, movimentação ou aumento de habilidades não-combativas. Eles geralmente são feitos na forma de belas jóias como anéis, braceletes, medalhões, tiaras, coroas... mas também podem ser botas,

cintos, luvas, capas ou chapéus. Escudos mágicos também são considerados acessórios.

Um personagem pode usar no máximo dois acessórios ao mesmo tempo.

Anel de Anulação (5 PE): este item bastante comum torna o usuário totalmente imune a uma única magia, escolhida durante a fabricação do item. Assim, um Anel de Anulação de Petrificação impede que o usuário seja afetado pela magia Petrificação (mas ele ainda pode ser petrificado de outras formas). Figuras como Talude, Vectorius e Arsenal têm grandes coleções destes anéis, que usam conforme a necessidade.

Anel de Competência (15 PE): este anel torna o usuário automaticamente treinado em uma única perícia, que é diferente para cada anel (por exemplo, um Anel de Sobrevivência). Para usuários que já sejam treinados, o anel oferece H+1 em testes envolvendo essa perícia. O anel começa a funcionar 24 horas depois de colocado; caso seja removido, serão necessárias mais 24 horas de uso para a reativação.

Anel do Dragão (30 PE cada): trabalhado na forma de um pequeno dragão com uma gema preciosa na boca, concede Invulnerabilidade contra uma forma de energia, conforme a cor: frio (branco), elétrico (azul), químico (negro, verde ou marinho) ou fogo (vermelho).

Anel de Lena (40 PE): este poderosíssimo anel mágico torna o usuário imune a todas as doenças e venenos não-mágicos, e também regenera continuamente qualquer dano, como a vantagem Regeneração. O anel começa a funcionar 24 horas depois de colocado; caso seja removido, serão necessárias mais 24 horas de uso para a reativação.

Bola de Cristal (10 PE): este item oferece ao usuário os seguintes Sentidos Especiais: Infravisão, Radar, Ver o Invisível, Visão Aguçada e Visão de Raio X.

Brincos de Marah (30 PE): abençoados pela Deusa da Paz, protegem o usuário contra violência: qualquer criatura que tente atacar, ferir ou molestar de qualquer forma seu possuidor deve antes ter sucesso em um teste de Resistência, ou não será capaz de realizar o feito.

Brincos de Wynna (5 PE cada): cada um destes brincos armazena 1 Ponto de Magia, que o usuário pode utilizar quando quiser, como se fossem seus — na prática, o total de PMs do usuário aumenta. Brincos de Wynna podem ser usados em várias partes do corpo, em qualquer quantidade (qualquer número destes brincos conta como um único acessório). Heróis e vilões poderosos costumam possuir vários destes brincos.

Colar do Mar (10 PE): feito de conchas comuns, este colar de aspecto vulgar permite ao usuário se mover e respirar normalmente embaixo d'água, como se fosse um Anfíbio.

Coroa da Resistência Espiritual (20 PE): esta coroa de fino acabamento concede ao usuário +3 em testes de Resistência contra magias da escola Elemental (espírito).

Escudo da Lua (20 PE): este grande e raro escudo prateado pode refletir qualquer ataque baseado em Poder de Fogo de volta para o atacante, como a vantagem Reflexão. Adicionalmente, esse poder também funciona com qualquer magia ofensiva que ignora a Armadura do alvo (como a Lança Infalível de Talude).

Medalhão de Lena (40 PE): quando um portador desta jóia atinge 0 Pontos de Vida, o medalhão emite uma aura de cura que restaura imediatamente todos os PVs da vítima (mas não seus PMs). Uma vez utilizado, o poder só pode voltar a se manifestar após 24 horas.

Medalhão de Thyatis (10 PE): na forma de uma ave fênix de ouro, esta jóia traz o portador de volta da morte. Quando o usuário morre, é instantaneamente ressuscitado na rodada seguinte com Pontos de Vida totais, não importando a causa da morte ou condições do corpo. A fênix então se transforma em ferro comum, e o medalhão perde seu poder para sempre.

Medalhão de Wynna (60 PE): trazendo a figura da Deusa da Magia, este item extremamente cobiçado permite ao portador gastar metade dos PMs necessários para usar qualquer magia ou poder especial (sempre 1 PM no mínimo).

Aquisição de Itens Mágicos

Personagens jogadores podem adquirir itens mágicos de várias maneiras:

• **Compra.** Todo item mágico tem um custo em Pontos de Experiência. Um jogador pode pagar esse custo durante a criação do personagem (1 ponto de personagem vale 10 PE). Ou mais tarde, com PEs adquiridos durante as aventuras. Neste caso, os preços podem ser maiores ou menores dependendo da cidade ou região. Itens mais poderosos podem não estar disponíveis em todas as cidades, especialmente aquelas de pequeno porte.

• **Conquista.** Itens mágicos podem ser encontrados durante uma aventura. Podem estar em qualquer lugar: guardados em baús, espalhados em vários pontos da masmorra; entre os restos de heróis derrotados no covil de um monstro; em meio ao tesouro de um dragão ou tirano.

• **Fabricação.** Itens mágicos (exceto pergaminhos) podem ser fabricados por alguém com a vantagem Alquimista. O personagem (ou algum companheiro) deve também possuir uma destas vantagens: Clericato, Patrono ou Riqueza — pois esse tipo de atividade exige um templo ou laboratório bem equipado. Itens mágicos só podem ser fabricados nos intervalos entre as aventuras, nunca durante uma delas.

Para itens que não sejam pergaminhos ou poções, o Alquimista deve também ser capaz de lançar a magia Permanência. Cada item exige 1 PM permanente. Como o mago investe parte significativa de seu poder pessoal em cada item, não é sem motivo que itens mágicos poderosos são raros, e não movimentam indústrias ou mercados. Além disso, o mago (ou seus companheiros, ou ainda seu cliente) também deve arcar com o custo do item em Pontos de Experiência.

Fabricar um item mágico demora 1 dia para cada Ponto de Experiência que custa (por exemplo, 10 dias para uma arma +1).

Mechas

Um mecha é qualquer aparelho mecanizado que possa ser usado para lutar. Um mecha pode ser um robô ou veículo, de natureza tecnológica ou mágica.

Em termos de jogo, um mecha é um personagem construto, com todas as suas habilidades e fraquezas (Imunidades, Reparos, Magia). Ele tem a vantagem única Mecha (0 pontos) e pode ter quaisquer vantagens e desvantagens permitidas. Mechas possuídos por personagens jogadores são Aliados.

O mestre escolhe se vai construir mechas para os jogadores, ou se eles próprios podem fazê-lo (sob sua supervisão). O mestre pode proibir qualquer mecha, ou qualquer vantagem ou poder específico para ele, mesmo que esteja totalmente de acordo com as regras.

Embora mechas sejam parte importante do gênero, nem todas as campanhas de 3D&T os aceitam. O mestre decide quão freqüentes eles são, e quem os possui:

Comuns. Mechas são usados amplamente na vida diária, disponíveis para qualquer piloto habilitado. Em *Patlabor*, por exemplo, os *labors* ("trabalhadores") são mechas usados rotineiramente para trabalhos pesados, sendo que a Patrulha Labor é uma força policial especializada em crimes que envolvem estas máquinas.

• Todos os personagens jogadores, e todos os NPCs com perícias próprias, têm um Aliado mecha sem pagar pontos.

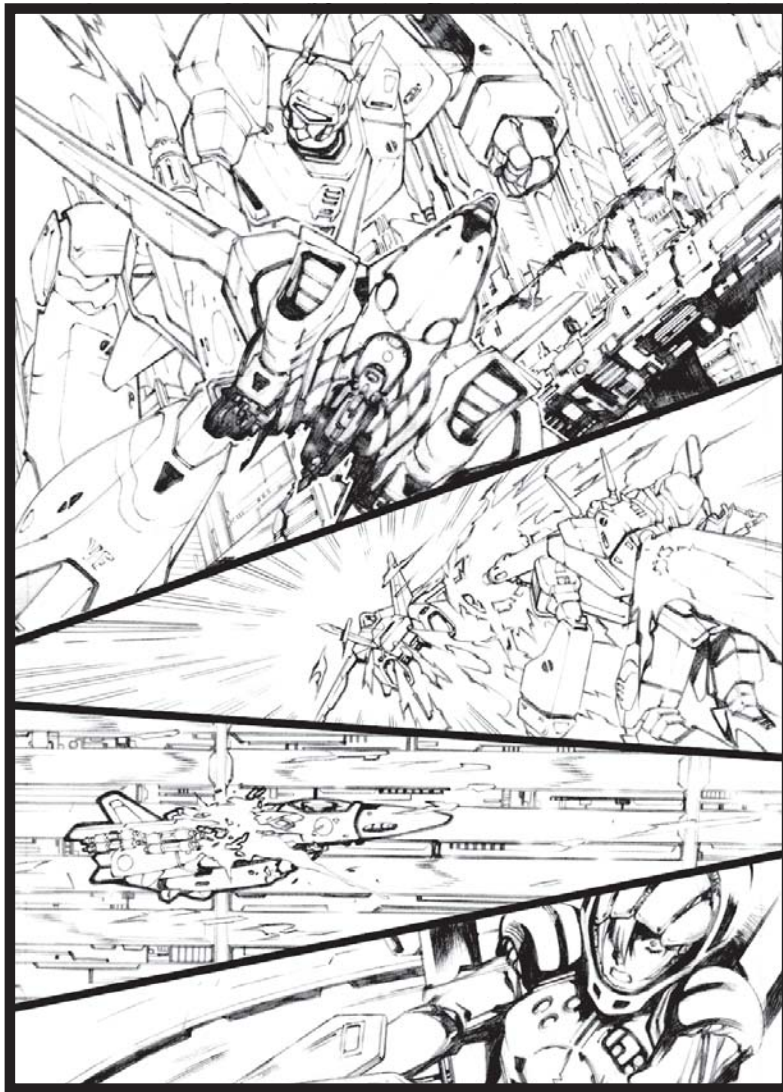
Restritos. Mechas existem em grande quantidade, mas apenas para propósitos especiais, militares ou esportivos. Pode haver exércitos, forças policiais ou grupos paramilitares formados por mechas — como em *Robotech*, *Macross* e *Gundam*. Ou então eles atuam como veículos ou gladiadores em supertorneios, como em *Speed Racer*.

• Apenas personagens jogadores podem ter mechas, e devem pagar o custo normal de um Aliado por ele.

Raros. Mechas são artefatos fantásticos, de origem extraterrestre, criados com tecnologia perdida, ou gerados por magia. Os únicos existentes pertencem aos personagens jogadores e vilões principais. Os heróis já começam o jogo possuindo mechas (como em *Evangelion*), ou precisam conquistá-los após uma série de missões (como em *Guerreiras Mágicas de Rayearth*).

• Apenas personagens jogadores podem ter mechas. Devem pagar seu custo durante a criação do personagem, ou mais tarde com Pontos de Experiência, à escolha do mestre.

Inexistentes. Não há mechas, ou eles surgem apenas em ocasiões especiais. *Dragon Ball Z, Death Note, Naruto, Cavaleiros do Zodíaco* e muitas outras séries não têm mechas, exceto como um ocasional adversário exótico. Em *Tormenta*, o único mecha existente pertence ao vilão Mestre Arsenal.

• Mechas nunca estão disponíveis para personagens jogadores. No entanto, NPCs às vezes podem possuí-los.

Operando Mechas

Operar um mecha é o mesmo que comandar um Aliado (veja em “Combate”).

Um personagem pode operar um mecha internamente, a bordo de uma cabine de comando (ou flutuando em um semiplano mágico); ou controlando-o à distância, através de algum aparelho de controle remoto, item mágico, ou gritando ordens. As necessidades de pilotagem para mechas são diferentes em cada cenário, e decididas pelo mestre — mas, em quaisquer dos casos, as regras normais para comandar Aliados se aplicam.

Pilotagem Interna. Um Sugoi mecha ou superior protege quem o estiver pilotando por dentro. Não é possível fazer ataques diretos contra o piloto, apenas contra o mecha. Caso os PVs do mecha cheguem a zero, ele estará destruído, e o piloto desprotegido.

Um Ningen mecha é um veículo aberto (como uma moto ou carro de passeio). Um atacante é livre para escolher entre atacar piloto ou mecha, a menos que sejam Parceiros (como uma armadura pessoal robótica, por exemplo).

Pilotagem Remota. Em geral não há um limite de distância para controlar um mecha remotamente, mas o piloto remoto deve estar em contato visual. (Claro que, quando se trata de robôs com vinte andares de altura, contato visual não costuma ser problema...)

Habilidade. Como qualquer Aliado sob comando, um mecha utiliza a Habilidade de seu piloto, ou sua própria Habilidade, aquela que for maior. Um Mecha com H0 é como um carro comum, não pode mover-se sem alguém no controle.

Especiais. Há mechas superiores a outros mechas. Em cenários onde eles são comuns, aqueles destinados aos heróis e vilões são melhores. Por exemplo, em *Cybuster*, mechas industriais comuns são usados para recolher os destroços de uma Tóquio devastada, enquanto o próprio Cybuster é um superpoderoso mecha elemental de outra dimensão. Em *Gundam Wing*, forças armadas são formadas por mechas, mas aqueles feitos de *gundanium* — um metal que pode ser forjado apenas em gravidade zero — são muito mais fortes.

• Como em Comuns ou Restritos, mas personagens jogadores e seus oponentes têm mechas que pertencem a uma escala acima (embora sejam de mesmo tamanho, mechas comuns são Sugoi, enquanto aqueles especiais são Kiodai).

Itens Amaldiçoados

Quando encontrado ou adquirido, um item mágico — arma, armadura, acessório ou até um mecha — pode conter algum tipo de maldição. Itens malditos podem ocorrer devido a erros durante sua fabricação, eventos trágicos (como a morte violenta de alguém que o estava usando) ou intencionalmente, como uma armadilha ou forma de castigo.

Quando o item é colocado no corpo (no caso de uma armadura ou acessório) ou usado pela primeira vez (uma arma ou mecha), a maldição é ativada e o usuário torna-se imediatamente ciente dela.

Um personagem não pode remover um item maldito por livre vontade. Uma armadura ou acessório amaldiçoado não sai. Uma arma maldita sempre salta para suas mãos no momento da luta, você nunca pode escolher lutar sem ela; caso seja derrubada ou roubada, você não será capaz de lutar até recuperá-la. Uma vítima forçada a livrar-se do item lutará até a morte para mantê-lo ou recuperá-lo.

A única forma de livrar-se de um item amaldiçoado é através da magia Cura de Maldição. Ela liberta a vítima, mas o item continua maldito — ficará preso à próxima pessoa que tentar usá-lo.

Alguns itens mágicos podem ser tão poderosos, que até compensam uma eventual maldição que possuam. Em termos de jogo, um item maldito tem seu custo em Pontos de Experiência reduzido (mas nunca abaixo de 0 PE).

Note que, quando adquire um novo item, talvez você não saiba ser maldito (talvez o vendedor também não soubesse). Isso é especialmente perigoso para itens de origem desconhecida, como aqueles encontrados em masmorras.

A magia branca Detectar Maldição é capaz de identificar um item mágico maldito sem que ele precise ser usado (mas não diz exatamente qual sua maldição).

• **Redutor Mágico (especial):** esta é a maldição mais comum em itens mágicos. O item provoca um redutor permanente em uma característica até ser removido. A redução no custo depende dessa penalidade:

Item –1: –10 PE • *Item –2:* –20 PE • *Item –3:* –30 PE

Some ou multiplique esses valores para itens que afetam mais de uma característica. Por exemplo, uma espada maldita que provoca F–1 (–10 PE) e também H–2 (–20 PE) tem um custo final de –30 PE.

Atenção: um item maldito pode reduzir uma característica abaixo de 0. Esta é uma das únicas situações em que uma característica pode ter um valor negativo.

• **Antivida (–30 PE):** o usuário é impedido de recuperar Pontos de Vida através de magias ou itens. Ele ainda pode curar-se com descanso ou medicina mundana.

• **Honrado (–5 PE):** o item tem vontade própria, e segue um Código de Honra escolhido pelo mestre. Enquanto usa o item, o usuário não pode violar esse Código, como se também o tivesse.

• **Maldito (–5 ou –10 PE):** o item impõe ao usuário uma desvantagem qualquer de –1 ponto (–5 PE) ou –2 pontos (–10 PE), escolhida pelo mestre (usualmente uma Maldição). A desvantagem funciona como se você realmente a tivesse.

• **Raivoso (–10 PE):** o item funciona como uma arma mágica Flagelo, oferecendo ao usuário FA+1 contra certo tipo de criatura. No entanto, ele também provoca FA–2 em ataques contra criaturas de quaisquer outros tipos.

Parte 9
Escalas de Poder

3D&T é sobre poder irresponsável e exagerado. É sobre pessoas mais fortes, rápidas, resistentes e imprudentes que gente comum. É sobre heróis que explodem monstros gigantes — e quinze quarteirões da cidade — sem pensar no assunto um instante sequer.

Podemos ver isso por suas características, seus atributos básicos: 0 equivale a um humano normal (sim, eles existem, e às vezes até aparecem nas histórias!), 1 equivale ao máximo permitido para humanos normais, e qualquer valor acima disso já é considerado inumano, ou super-heróico.

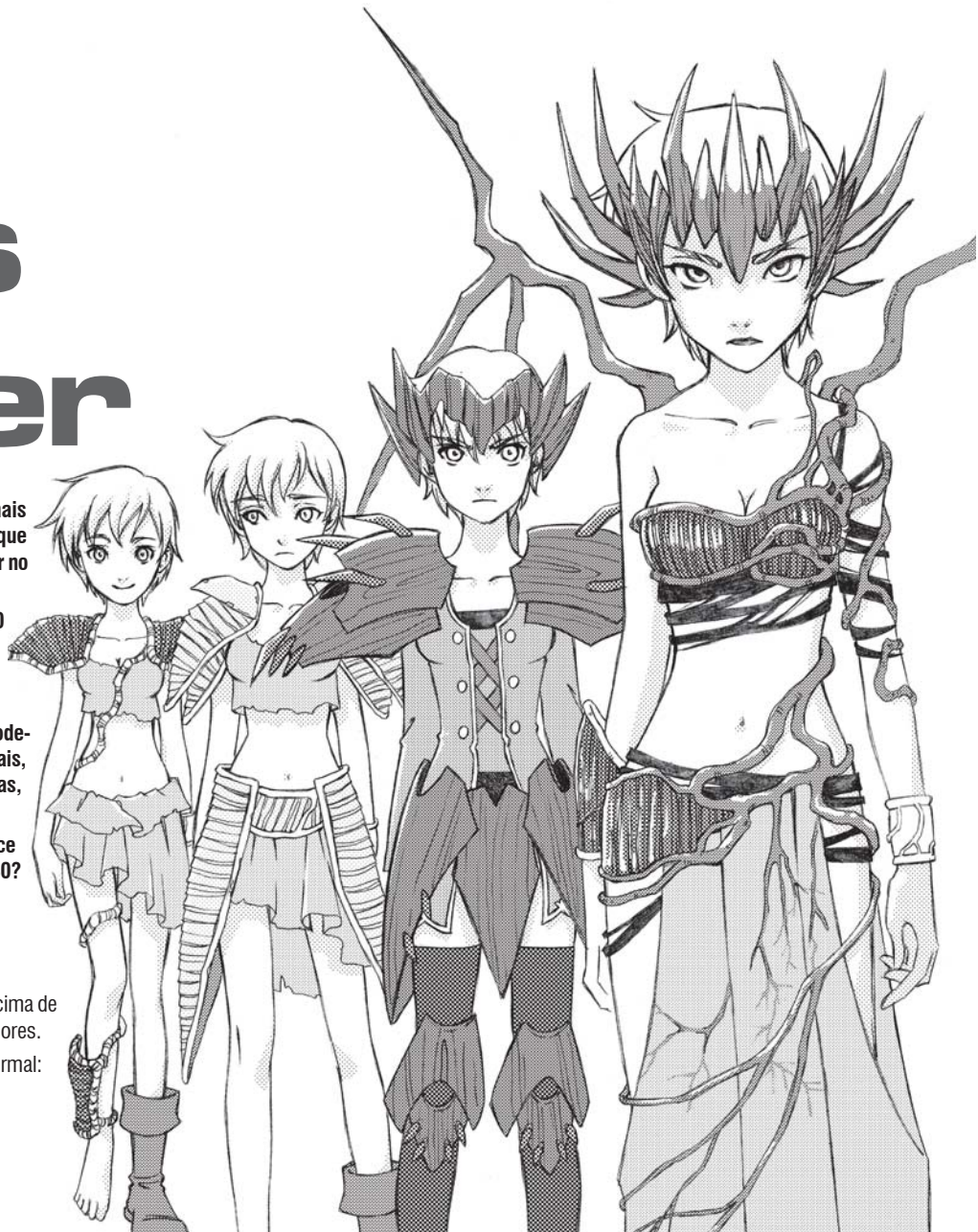
Mas mesmo esse poder pode ser pouco. Estas regras aceitam seres poderosos "normais" (até onde isso existe). Isso geralmente inclui artistas marciais, lutadores de rua, aventureiros medievais, a maioria dos super-heróis... mas, quando começamos a atingir escalas mais cósmicas, as regras falham.

Sim, escalas cósmicas. Digamos, o que podemos fazer quando aparece um personagem com Força 60? E qual o efeito de uma Habilidade 10, 20 ou 40?

Custos de Características Sobre-Heróicas

Personagens jogadores recém-criados não podem ter características acima de 5. Apenas mais tarde, com Pontos de Experiência, podem comprar valores maiores.

O custo para elevar uma característica para 6 ou mais é maior que o normal:

- **1 a 5:** 10 Pontos de Experiência.
- **6 a 10:** 20 Pontos de Experiência.

• **11 a 15:** 30 Pontos de Experiência.

• **16 a 20:** 50 Pontos de Experiência.

• **acima de 20:** 100 Pontos de Experiência.

Então, se você tem Força 4 e deseja aumentá-la para F5, pagará 10 PE (custo padrão). Mais tarde, para aumentá-la até F6, você pagará 20 PE. Aumentar para F7 custa mais 20 PE.

Se você chegar a uma impressionante F10 e quiser elevá-la para F11 ou mais, agora pagará 30 PEs por cada aumento. Com F15, pagará 50 PE para cada novo aumento. E chegando a F20, isso quer dizer que você passa a pagar pesados 100 PE por cada aumento seguinte (e também quer dizer que talvez você esteja jogando demais...).

Efeitos de Características Sobre-Heróicas

Estes são exemplos de coisas que você pode fazer quando sua Ficha de Personagem tem números realmente altos:

F6. Você levanta até 20 toneladas.

H6. Velocidade normal de 60km/h, velocidade máxima de 60m/turno (200km/h). Caso possua Levitação, velocidade normal de 120km/h, velocidade máxima de 700m/turno (mach 2, duas vezes a velocidade do som).

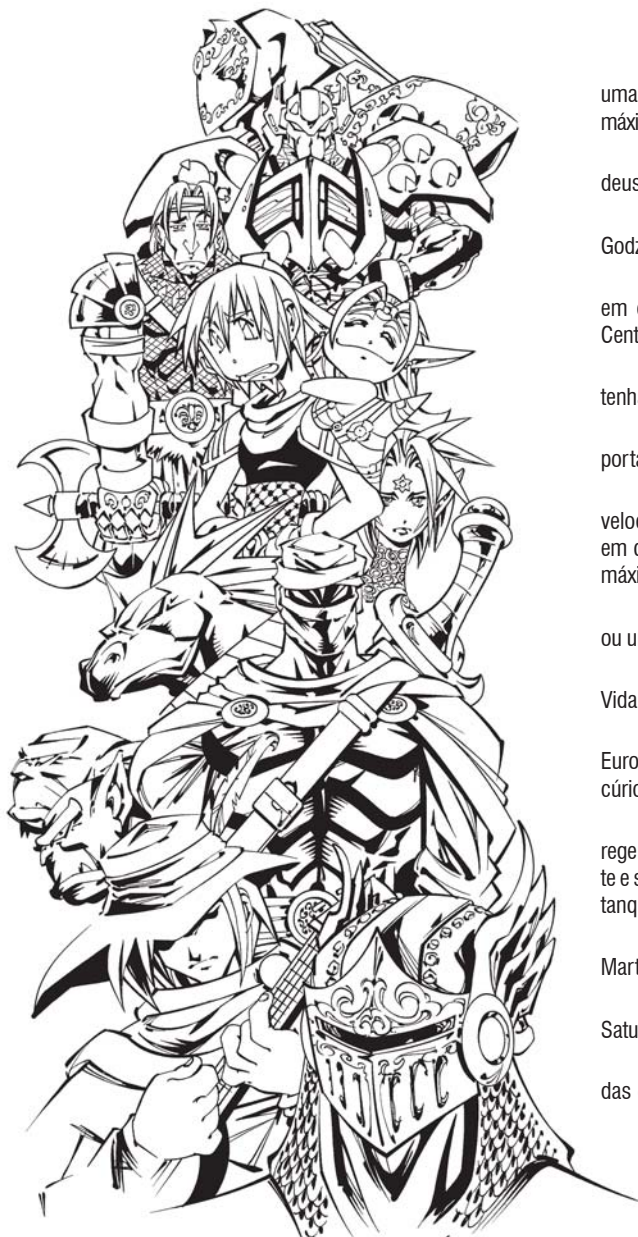
R6. Imune a todas as doenças naturais.

PdF6. Equivale a arremessar 20 toneladas (cerca de dez carros).

F10. Você levanta 150 toneladas (o peso de uma baleia azul).

H10. Em vôo, velocidade normal de 1.000km/h, velocidade máxima de 10km/turno (velocidade de fuga; o mínimo necessário para chegar ao espaço). Esta é a velocidade máxima possível dentro da atmosfera terrestre.

R10. Imune a todos os venenos e doenças mágicas (licantropia, doença de múmia...).

PdF10. Capaz de destruir qualquer construção ou estrutura civil, não blindada ou preparada para receber tanto dano.

H15. Velocidade normal de 50.000.000km/h (Marte em uma hora, ou órbita de Plutão em seis semanas), velocidade máxima de 50.000km/turno.

R15. Imune a maldições (exceto aquelas rogadas por deuses).

F20. Você levanta 20.000 toneladas (o peso do Godzilla).

H20. Velocidade normal de 1c (velocidade da luz; Sol em oito minutos, órbita de Plutão em cinco horas, Alfa Centauro em quatro anos); velocidade máxima de 2c.

R20. Você é considerado Imortal, mesmo que não tenha esta vantagem.

F30. Você levanta 100.000 toneladas (o peso de um porta-aviões).

H30. Velocidade normal de 128c (ou Dobra Espacial 6; velocidade de cruzeiro para naves estelares). Alfa Centauro em quinze dias; centro da Galáxia em 9 meses; velocidade máxima de 256c (Dobra 7).

PdF40. Capaz de destruir um grande asteróide (Ceres) ou uma lua pequena (Fobos, Deimos...).

R50. Você pode regenerar, por turno, metade dos Pontos Vida que tiver no momento, ou um mínimo de 50 PVs.

PdF60. Capaz de destruir uma lua grande (a Lua, Io, Europa, Ganimedes, Calisto...) ou um planeta pequeno (Mercúrio, Plutão...).

R100. Você não pode ser destruído. Sempre poderá regenerar, a menos que seu corpo receba dano continuamente e seja mantido com 0 Pontos de Vida o tempo todo (em um tanque de ácido, por exemplo).

PdF100. Capaz de destruir um planeta médio (Terra, Marte, Vênus...).

PdF300. Capaz de destruir um planeta gigante (Júpiter, Saturno, Netuno...).

F1000. Você levanta mais de 5 sextilhões de toneladas (o peso do planeta Terra). Isto é, se tiver onde pisar...

PdF1000. Capaz de destruir uma estrela.

Escalas de Poder

Em poucas palavras, cada escala multiplica por dez qualquer dano provocado contra criaturas de uma escala inferior; ou divide por dez qualquer dano provocado contra criaturas de uma escala superior.

Existem quatro escalas:

• **Ningen.** Significa "humano". É a escala normal de poder. Quaisquer personagens jogadores construídos com as regras normais deste manual usam esta escala.

• **Sugoi.** Significa "incrível". Esta escala representa personagens e criaturas dez vezes mais poderosas que pessoas e heróis comuns.

• **Kiodai.** Significa "gigante". Representa personagens e criaturas cem vezes mais poderosos.

• **Kami.** Significa "deus". Personagens e criaturas mil vezes mais poderosos.

Cada uma multiplica por dez a anterior. Então, se um personagem tem Poder de Fogo 300 em escala normal (Ningen), então ele terá PdF30 em escala Sugoi, e PdF3 em escala Kiodai.

As escalas de poder valem apenas para Força, Armadura, Poder de Fogo e Pontos de Vida (PVs são calculados de acordo com a Resistência verdadeira, e depois multiplicados por dez, cem ou mil, de acordo com a escala): Habilidade, Resistência e Pontos de Magia não são afetados, continuam funcionando de forma normal.

Escalas muitas vezes estão ligadas ao tamanho de uma criatura — quase qualquer veículo terrestre pertence à escala Sugoi, e quase qualquer monstro destruidor de prédios pertence à escala Kiodai. Mas isso não acontece em todos os casos. Certos seres poderosos, como Cavaleiros do Zodíaco, Guerreiros Z e deuses, têm tamanho humano, mas também poderes que superam qualquer robô gigante.

Dano contra escalas superiores: quando um personagem ou criatura ataca outra que pertença a uma escala acima — por exemplo, um policial do espaço contra um mecha industrial —, o dano causado é dividido por 10 (arredondado para baixo). Portanto, nenhum dano inferior a 10 vai ferir o alvo. O dano é dividido por 100 contra duas escalas acima, e por 1000 contra três escalas acima.

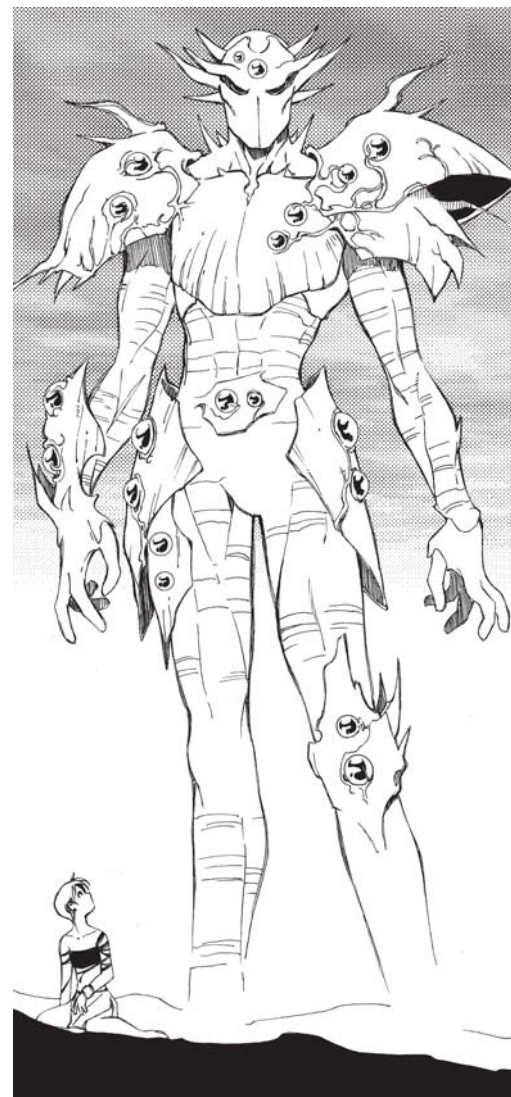
Dano contra escalas inferiores: quando um personagem ou criatura ataca outra que pertença a uma escala abaixo — como um regente alienígena contra um artista marcial comum —, o dano causado é multiplicado por 10. O dano é multiplicado por 100 contra duas escalas abaixo, e por 1000 contra três escalas abaixo.

Testes de Força: quando um teste de Força envolve seres de escalas diferentes, aquele em escala superior recebe um bônus de +10, +100 ou +1000 em seu teste, dependendo da diferença de poder.

Testes de Resistência: quando uma criatura precisa fazer um teste de Resistência contra um ataque, magia ou efeito cuja fonte pertence a uma escala inferior, recebe um bônus de +10, +100 ou +1000 em seu teste, dependendo da diferença de poder. O contrário também acontece: uma criatura fazendo um teste de resistência contra uma fonte de escala superior, sofre um redutor de –10, –100 ou –1000 em seu teste.

Mesma escala: seres de escalas idênticas nunca modificam o dano causado ou recebido, nem testes de Força ou Resistência. Eles são tratados, entre si, como personagens normais.

Novas Escalas: para campanhas de poder extremamente exagerado, o mestre pode continuar incluindo mais e mais escalas, sempre multiplicando por dez. Este seria o caso, em *Dragon Ball Z*, dos vários estágios Super Saiyajin — sua fase 1 corresponde à escala Kami, enquanto os estágios 2 e 3, respectivamente, aumentam o poder para x10.000 e x100.000.

E ainda tem a Técnica da Fusão...

Exemplos de Escalas

Escala Ningen (x1)

• Pessoas comuns: Bulma e Chi-chi em *Dragon Ball*; Momo Adachi em *Peach Girl*.

• Profissionais habilidosos ou bons de briga, mas sem poderes estranhos ou muito exagerados: Spike, Jet e Faye em *Cowboy Bebop*; Kenshin Himura em *Rurouni Kenshin;* o superdetetive "L" em *Death Note.*

• Esportistas e competidores em supertorneios: quase todos os *Street Fighters*; os Cavaleiros de Bronze em *Cavaleiros do Zodíaco*; Hanamichi Sakuragi em *Slam Dunk.*

• Membros de equipes *sentai* e *super-sentai*: os integrantes de *Changemen, Flashman, Dekaranger* e outros.

• Meninas mágicas: todas as Sailors em *Sailor Moon*; Sakura Kinomoto em *Sakura Card Captor*; as *Guerreiras Mágicas de Rayearth*.

• *Metal heroes* e outros caçadores de monstros: Jaspion em *O Fantástico Jaspion*; Jiraya em *Jiraya, o Incrível Ninja*; Jiban em *Policial de Aço Jiban*, todos os protagonistas de *Kamen Rider*.

• Grupos de aventureiros em mundos de fantasia: Parn e seus amigos em *Records of Lodoss War*; Airii, Ritsuko e Junpei em *Os Caçadores de Elfas*; Edward e Alphonse em *Fullmetal Alchemist.*

• Lutadores fracos em meio a heróis muito mais poderosos: Yajirobe e Senhor Satan em *Dragon Ball Z*.

• Pilotos mecha: Rick Hunter em *Robotech*; Shinji, Asuka e Rei em *Neon Genesis Evangelion*; Heero Yuy em *Gundam Wing.*

• Domadores de monstros: Ash Ketchum em *Pokémon*; Tai Kamiya em *Digimon*; Yoh Asakura em *Shaman King*; Yuna em *Final Fantasy X.*

• Veículos civis (como um automóvel comum de passeio) e veículos individuais de pequeno porte, como motocicletas, ultraleves, pranchas voadoras, jatos portáteis, lanchas e outros que deixam o piloto exposto: as várias motocicletas de *Black Kamen Rider*; a moto de Tetsuo em *Akira*, claro!

Escala Sugoi (x10)

• Mechas de pequeno porte (até 10 ou 12m de altura) ou fabricados em série: os labors em *Patlabor*; os caças batalhóides em *Super Dimensional Fortress Macross*; a maioria dos guymelefs em *The Vision of Escaflowne*; unidades mecha convencionais em *Gundam Wing.*

• Personagens muito mais poderosos que humanos ou heróis normais: Sesshomaru em *Inuyasha*; Goku em *Dragon Ball* (mas não em *DBZ*); a maioria dos Guerreiros Z em *Dragon Ball Z*; os Cavaleiros de Prata em *Cavaleiros do Zodíaco.*

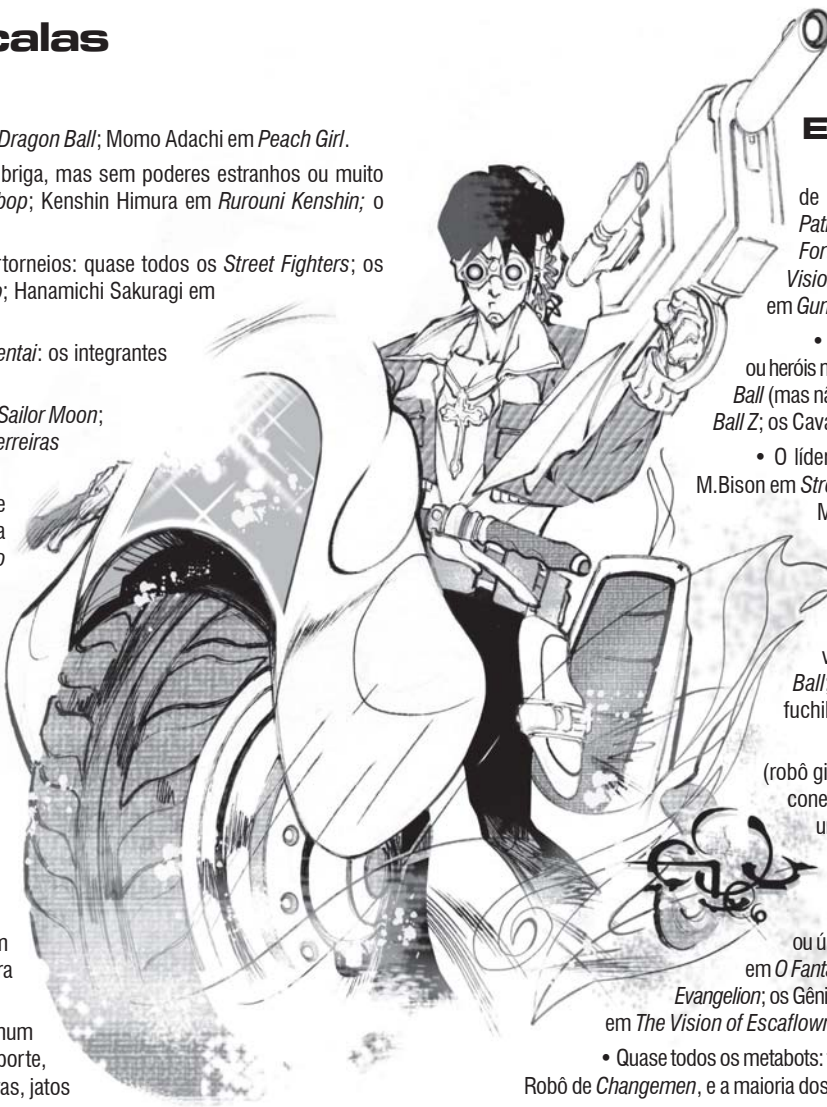
• O líder de um império criminoso ou exército invasor: M.Bison em *Street Fighter*; Gozma em *Changemen*; o imperador Mez em *Flashman*.

• Veículos de combate fechados (que protegem o piloto), menores que navios ou naves estelares: o Mach-5 em *Speed Racer*; o tanque possuído em *Os Caçadores de Elfas*; vários veículos da Corporação Cápsula em *Dragon Ball*; automóveis em *eX Drivers*; os mini-tanques fuchikoma em *Ghost in the Shell*.

• Veículos ou mechas que formam um metabot (robô gigante composto por veículos ou robôs menores conectados): os zords de *Power Rangers*, que formam um megazord.

Escala Kiodai (x100)

• Mechas de grande porte, experimentais ou únicos em seus mundos: o Gigante Guerreiro Daileon em *O Fantástico Jaspion*; as Unidades Eva em *Neon Genesis Evangelion*; os Gênios em *Guerreiras Mágicas de Rayearth*; Escaflowne em *The Vision of Escaflowne*; as Unidades Gundam em *Gundam Wing*.

• Quase todos os metabots: todos os megazords de *Power Rangers*; o Change-Robô de *Changemen*, e a maioria dos robôs gigantes de equipes *super-sentai*.

• Quase todos os *kaijuu* (monstros gigantes): *Godzilla*; os adversários de *Ultraman*; monstros ressuscitados e ampliados em qualquer série *super-sentai*.

• Heróis e vilões gigantescos: *Ultraman, Ultraseven* e outros membros da Família Ultra; Satan Goss em *O Fantástico Jaspion*.

• Heróis de tamanho humano, mas extremamente poderosos: Goku, Vegita e outros membros da raça Saiyajin em *Dragon Ball Z*; os Cavaleiros de Ouro em *Cavaleiros do Zodíaco.*

• Veículos imensos, como navios e naves estelares: o Cruzador Espacial Yamato em *Yamato.*

Escala Kami (x1000)

• Vilões destruidores de mundos: o Grande Freeza em *Dragon Ball Z*.

• Heróis que acessam grande poder temporariamente: a transformação em Super Saiyajin 1 em *Dragon Ball Z.*

• Deuses, grandes espíritos e outras entidades sobrenaturais poderosas: membros do Panteão em *Holy Avenger*.

• Vilões finais em histórias de fantasia épica, após conquistar poder cósmico: Sephirot em *Final Fantasy VII.*

• Veículos e mechas gigantescos, do tamanho de cidades: a nave SDF-1 em *Super Dimensional Fortress Macross.*

Escalas: Quando Usar

Nem sempre uma campanha de 3D&T vai exigir escalas diferentes. Na grande maioria dos casos, apenas a escala normal (Ningen) será utilizada.

Personagens jogadores não podem ter acesso a escalas de poder superiores através das regras — nenhuma vantagem, manobra ou magia permite isso. Apenas o mestre decide quando oferecer esse poder aos heróis, em condições especiais:

Seres Superiores: em alguns cenários, os aventureiros estão muito acima dos humanos normais, sendo muito difícil — ou quase impossível — para uma pessoa comum enfrentar um deles. Este é o caso de *Dragon Ball Z*, onde os Guerreiros Z são muito mais fortes que pessoas e lutadores comuns (como o Senhor Satan). Neste tipo de campanha, todos os personagens jogadores (e a maioria dos adversários) pertencem à escala Sugoi, enquanto pessoas comuns são Ningen.

Poder Temporário: algum tipo de transformação aumenta a força do personagem temporariamente e, durante este período, ele passa a pertencer a uma ou mais escalas acima. Em *Dragon Ball Z*, a transformação em Super Sayajin (que, dependendo da fase, pode levar a até três escalas acima) e a técnica da Fusão (uma escala acima) são bons exemplos. Em *Cavaleiros do Zodíaco*, "atingir o Sétimo Sentido" também eleva o Cavaleiro em uma escala. O mestre sempre deve estabelecer condições especiais difíceis e um limite de tempo para estas transformações — use os próprios animes como inspiração.

Pilotos Mecha: naturalmente, um personagem no comando de um mecha tem acesso a uma escala superior de poder (quase sempre Sugoi ou Kiodai).

Tamanho Gigante: heróis capazes de assumir uma forma gigantesca, como *Ultraman, Ultraseven, Spectreman* e outros, mudam para a escala Kiodai.

Golpes Especiais: algum tipo de manobra ou técnica especial permite a um personagem fazer um ataque ou lançar uma magia poderosa, que causa dano como se lançada por alguém de escala superior. Realizar esse ataque ou magia é sempre complicado — como um "Kaiou-ken aumentado dez vezes" ou uma Genkidama em *Dragon Ball Z.*

Pontos de Experiência: em uma campanha com poderes extremos, o mestre pode permitir que personagens jogadores gastem 1 Ponto de Experiência para aumentar seu dano em uma escala temporariamente. Se adotar esse recurso, esteja preparado para ver muita destruição!

Parte 10
O Mestre

Você já deve saber tudo sobre a construção de personagens jogadores. Está pronto para jogar. Mas este capítulo contém dicas que o ajudarão a ser um mestre — e também um jogador ainda melhor.

Antes de começar o jogo, um jogador deve ser escolhido como mestre. Ele é um tipo especial de jogador. Ele controla a aventura, propõe o desafio que deve ser enfrentado pelos outros jogadores.

Se 3D&T fosse um videogame, o mestre seria o próprio aparelho. Ele cria o mundo de aventuras onde vivem os heróis. Ele diz aos jogadores o que acontece nesse mundo, assim como o aparelho de videogame mostra o jogo na tela da TV. O mestre também controla as armadilhas, monstros e inimigos.

A palavra do mestre é final, não pode ser questionada. Tudo que ele diz se torna real no mundo imaginário do jogo. Ele pode contrariar as regras que estão neste livro — uma regra só existe quando o mestre permite. Ele pode até inventar suas próprias regras no meio do jogo!

Sempre que um jogador tenta fazer algo com seu personagem, o mestre diz se ele conseguiu ou não. O mestre diz como ele deve realizar sua ação, como jogar os dados, que resultado precisa conseguir... coisas assim.

O Mestre Trabalha

Ser mestre é divertido, mas não é fácil. O mestre tem mais trabalho e responsabilidade que os outros jogadores. Ele deve conhecer todas as regras — até para quebrá-las. Também é o mestre que ensina o jogo para o resto do grupo. Portanto, ele precisa ler este livro do começo ao fim e entender como o jogo funciona.

O mestre também inventa as aventuras. Revistas como a *DragonSlayer* trazem aventuras prontas e mapas, mas o mestre pode mudar tudo que achar necessário — trocando personagens, mudando seus poderes, acrescentando ou removendo coisas... essas mudanças podem tornar a história mais adequada a seu grupo de jogo.

Não é preciso que o mestre seja sempre a mesma pessoa. É interessante que cada jogador do grupo tente mestrar pelo menos uma vez.

O Mestre Decide

O mestre precisa decidir que coisas existem (ou não) no cenário da aventura:

Vantagens: alguma vantagem não combina com o cenário? Em uma era de batalhas entre robôs gigantes, como *Evangelion*, *Gundam Wing* ou *Macross*, talvez não existam artistas marciais incríveis com poderes estranhos.

Desvantagens: algumas desvantagens também podem ser proibidas, ou restritas. Por exemplo, não faz diferença ter Fobia de elfos, se não existem elfos na campanha (ou são muito raros). Fique de olho em jogadores que tentam ganhar pontos com desvatagens sem precisar sofrer seus efeitos.

Vantagens Únicas: existem membros de todas as raças? Humanos estão em quase qualquer lugar. Construtos combinam com cenários de ficção científica, enquanto semi-humanos, humanóides e youkai ficam mais à vontade em mundos mágicos. Claro que há exceções — os universos Marvel e DC têm membros de todas as raças.

Perícias: todas as perícias existem aqui? Em um mundo mágico de castelos e dragões, Ciência e Máquinas não parecem assuntos simples (ou úteis) de aprender. O mesmo vale para Idiomas em um mundo onde todos falam a mesma língua.

Magia: ela existe? É tão comum que qualquer pessoa pode aprender na escola, pagando os pontos necessários pelas vantagens mágicas? Ou é proibida para jogadores, conhecida apenas por figuras poderosas e misteriosas? Ou ainda, talvez seu cenário não tenha nenhum mago — especialmente mundos modernos ou futuristas. Aqui também há exceções: *Harry Potter*, claro, é o mais famoso. *Negima* e *Mahou Tsukaitai* também são sobre bruxos no mundo moderno.

Mechas: existem veículos ou robôs gigantes? Um mundo mágico pode ter automóveis, trens ou mesmo naves voadoras, como sabe qualquer jogador de *Final Fantasy.* O mesmo vale para robôs — dos gigantes mágicos de Rayearth aos elegantes guymelefs de Escaflowne em mundos de fantasia, passando pela I Guerra Mundial em *Kishin Corps*, futuro próximo em Patlabor, ou mundos distantes em *Detonator Orgun* e outros.

Monstros: seres perigosos são comuns? Monstros de estimação estão disponíveis como Aliados para treinadores? Basta caminhar pela estrada e ser logo atacado por monstros errantes? Eles surgem semanalmente, como aqueles enviados a Tóquio por forças invasoras? Ou sua aparição é um evento raro e terrível, como o ataque de um anjo a Tokyo-3 em *Evangelion*?

O Mestre Manda

A coisa mais importante a lembrar sobre ser um mestre é que você está no comando. Qualquer coisa que você diz acontece.

Sim, o mestre controla os inimigos, mas ele não joga contra os outros jogadores. Ele não joga para ganhar. Se fizesse isso, os outros não teriam chance — porque o mestre tem o poder de um deus! Então, se ele diz que o Godzilla pisa em cima dos heróis matando todos, isso acontece. Nenhuma regra ou jogada de dados pode impedir o mestre de fazer esse tipo de coisa.

Mas um jogo assim não seria divertido! E em jogos de RPG existe apenas uma regra para a qual não se abrem exceções: RPG deve ser divertido. Se alguém não está se divertindo, está jogando errado.

O mestre precisa ser justo, como um juiz ou árbitro. Seu papel é colocar desafios no caminho dos outros jogadores. Ele é como um escritor de livros ou roteirista de cinema, criando uma história emocionante para que todos se divirtam. Esse é o objetivo de qualquer partida de 3D&T.

Da mesma forma, os jogadores não jogam contra o mestre. Eles combatem as criaturas controladas pelo mestre — mas também colaboram para fazer a história funcionar. Jogadores colaboram, por exemplo, não atacando imediatamente um NPC que está apenas tentando dizer algo. Um mestre deve estar disposto a aceitar idéias boas (ou divertidas) dos jogadores, sem esquecer quem está dirigindo o show.

Acima de tudo, o mestre deve ter bom senso e sabedoria. Se um jogador tenta uma coisa sensata, como usar uma alavanca para arrombar uma porta, suas chances de conseguir são maiores. O mestre pode apenas dizer "você consegue" ou oferecer um bônus quando ele joga o dado. Por outro lado, se o jogador tenta algo difícil ou absurdo — como forçar a mesma porta com um palito! —, então o mestre diz que é impossível ou torna o teste muito mais difícil. Ou não... em anime e mangá, quase nada é difícil ou absurdo demais!

O Mestre Dramatiza

Aquilo que existe ou não existe no cenário de campanha é determinado pelo mestre. Ele decide como é a realidade nesse mundo. E assim como um autor de quadrinhos ou desenho animado tenta mostrar ao público como é seu mundo, é dever do mestre explicar aos jogadores como é o cenário de campanha — ou, pelo menos, aquilo que eles precisam saber.

Um video-game coloca na tela de TV os cenários, personagens, mapas, arenas de luta e tudo o mais. O mestre faz o mesmo com palavras — ele descreve a cena para os jogadores. Faz isso falando de forma dramática, dizendo coisas como: *"A criatura escamosa emerge das águas. Sua boca expele chamas radioativas que varrem a cidade, destruindo tudo."*

É verdade que isso exige certo talento: um bom mestre precisa ser como um narrador, ou até como um bardo. Ele consegue transmitir o clima, as imagens, a sensação de estar ali. Usando a imaginação dos jogadores, ele os coloca "dentro" do mundo da aventura.

Para fazer isso direito, evite falar em regras. Por exemplo, quando um asaltante goblin perde quase todos os seus Pontos de Vida graças ao ataque de um personagem jogadores, não diga "ele perdeu 4 Pontos de Vida". Diga algo como "seu ataque quase destruiu a criatura, ela parece muito ferida" (você não precisa revelar quantos PVs o goblin realmente perdeu). Da mesma forma, quando a Força de Defesa do goblin vence a Força de Ataque do jogador, diga que "seu ataque nem conseguiu arranhá-lo". O efeito dramático será muito maior.

O Mestre Recapitula

Quando as coisas começam a sair de seu controle e você não tiver certeza do que vai acontecer, pare um instante para recapitular o que cada personagem está fazendo.

"Então vamos ver: o Cavaleiro do Cruzeiro do Sul está lutando contra o Cavaleiro do Contra; Sailor Fobos ia tentar desativar a bomba do apocalipse; o Samurai Comando vai distrair o Coronel Massacre para impedir que ele mate a garotinha Kyoko; e o Ninja Tobah ia tentar... como é? Usar seus Sentidos Especiais para ver a Sailor Deimos sem roupa?!"

Recapitular dá ao mestre a chance de inventar alguma coisa divertida. Ajuda todos a lembrar o que está acontecendo, e pensar no que farão em seguida. Também ajuda a detectar os jogadores inativos (*"Ei, e você aí no canto? O que está fazendo?"*) e pensar em alguma maneira de trazê-los de volta à ação (*"Enquanto você meditava, cinco ogres caem do céu e atacam você!"*).

Mantenha todos os heróis juntos sempre que possível. Se forem separados, encontre alguma forma de reuni-los novamente. Se ficarem "travados", coloque algumas armadilhas aleatórias ou dê algumas dicas para colocá-los de novo na pista certa, ou para dar um pouco mais de sabor à aventura.

O Mestre Trapaceia

Quando os jogadores rolam os dados, devem fazê-lo abertamente sobre a mesa, diante de todos. O mestre não precisa fazer isso; se quiser, ele pode jogar os dados em segredo, atrás de um livro aberto ou um escudo (uma folha de papelão dobrada, em pé sobre a mesa).

O mestre faz isso para evitar que um resultado indesejado dos dados atrapalhe a aventura. Vejamos, por exemplo, um combate entre um jogador e um soldado meio-orc. E se, ao fazer seu ataque, o meio-orc conseguisse um espetacular acerto crítico, matando o herói? O mestre poderia evitar isso apenas mentindo sobre o resultado do dado, dizendo que o ataque foi normal e o dano, menor.

O contrário também pode acontecer. Um jogador pode ter muita sorte e fazer um ataque capaz de derrubar rapidamente o Vilão Final. A última batalha precisa ser dramática — então o mestre deveria tentar fazê-la durar. Para isso, bastaria mentir sobre a verdadeira Força de Defesa ou Pontos de Vida do inimigo, anunciando um resultado maior que o verdadeiro.

Quando faz uma jogada em segredo, o mestre nunca precisa revelar o resultado — nenhum jogador tem o direito de exigir isso. Deve-se sempre tentar manter o mistério: os jogadores não devem suspeitar que o mestre está mudando as coisas.

Por outro lado, muitos mestres mostram abertamente todas as rolagens de dados, e deixam que elas decidam o destino da aventura. Sim, isso pode resultar em situações chatas, mas tambem gera mais apreensão nos jogadores. E quando você sabe que o mestre não vai protegê-lo, a luta fica mais emocionante!

O Mestre Improvisa

O mestre não precisa pensar em tudo que acontece na aventura antes de começar a jogar — isso é impossível, e também desnecessário.

Pode acontecer (e muitas vezes acontece!) que os jogadores façam algo inesperado. Talvez você tenha preparado uma armadilha espetacular na porta de entrada do covil maligno, e eles resolvam usar a chaminé. Ou talvez eles decidam nem mesmo invadir o tal covil; em vez disso, escolhem rodar um filme de artes marciais e contratar as Combatentes Mágicas de Rayworld como estrelas!

Em 3D&T, como em qualquer outro RPG, é importante que os jogadores sejam livres para decidir o que querem — mesmo quando essa decisão leva para longe dos rumos que você planejou. Nessas ocasiões, o mestre precisa improvisar. Inventar um NPC instantâneo, descrever um cenário sem auxílio de um mapa, planejar uma situação nova... isso faz parte do trabalho, e também da diversão.

Quando os jogadores não seguem o curso que você esquematizou, primeiro tente trazê-los de volta ao caminho certo. Dê pistas. Faça testes de Habilidade ou perícias. Tenha certeza de que eles sabem o objetivo da aventura.

Se mesmo assim os jogadores insistem em seguir outra direção, não há problema. Os heróis estão deixando para trás o castelo dimensional que você mapeou e povoou com monstros? Eles preferem lutar em um torneio cósmico? Então transforme o castelo em uma arena, e os monstros em seus adversários. Ou ainda, guarde seu mapa e monstros para outra ocasião e improvise tudo. Pule os eventos cruciais da história. Esqueça a lógica.

Como regra geral, quando você está totalmente despreparado para algo que os jogadores fizerem, pense na coisa mais absurda, divertida ou aterrorizante que poderia acontecer... e faça acontecer! Ação é o que importa. Diversão é o que importa.

O Mestre Mestra!

Antes do jogo começar, o mestre prepara uma aventura. O mestre pode usar aventuras prontas, que aparecem em livros ou revistas, ou então inventá-las como quiser.

Uma aventura de 3D&T é como uma edição de mangá, um episódio de anime ou uma fase de um game. É o mesmo que uma história — e como tal, é formada por vários elementos. O mestre deve pensar em todos eles antes do jogo começar.

Duração: para uma aventura curta — como um episódio de uma série de TV, ou um mangá de 100 páginas —, calcule 30 minutos por jogador. Já um longa-metragem para cinema, ou um capítulo de um game longo, tem uma hora (ou mais) por jogador, pois existem mais problemas a resolver. Isso significa que, conduzindo três jogadores em um episódio, o jogo deve durar mais ou menos uma hora e meia. Se os mesmos três jogadores participam de um longa-metragem, ele durará três horas — ou mais, se o mestre assim desejar.

Esta é apenas uma medida aproximada: o ideal é que a aventura apenas preencha o tempo livre que os participantes têm à disposição. Para a maioria dos grupos, uma tradicional tarde ou noite de sábado é suficiente.

Elenco: aqui decidimos que tipo de heróis deve participar da aventura, ou quais poderes eles devem ter.

A maioria das aventuras pode acomodar qualquer personagem, mas algumas podem exigir tipos especiais. Uma história com um monstro gigante, por exemplo, será resolvida mais facilmente se um ou mais heróis são pilotos mecha, ou podem mudar para tamanho gigante, ou têm qualquer outra forma de acessar a escala Kiodai. Os heróis permitidos têm ligação com o cenário da aventura (veja a seguir).

Antes do jogo, o mestre pode construir alguns personagens prontos, preenchendo suas Fichas e deixando os jogadores escolherem. Esta é uma boa providência quando os jogadores ainda não conhecem direito as regras, ou não possuem este manual. Mas lembre-se que construir seu próprio personagem também faz parte da diversão — então tente não proibir os jogadores de fazê-lo, se eles quiserem.

Também fazem parte do elenco os NPCs que os heróis encontram durante a aventura. Os NPCs mais importantes são construídos da mesma forma que os personagens jogadores — use uma Ficha de Personagem para anotar suas características, vantagens e desvantagens. NPCs menos importantes não precisam de tantos detalhes; você pode apenas anotar seus cinco atributos básicos, e uma ou outra vantagem/desvantagem relevante (por exemplo: F1, H2, R1, A0, PdF0, Elfo, Insano).

Circunstâncias: são as linhas gerais da aventura, aquilo que deve acontecer com os heróis. Um monstro está atacando a cidade e precisa ser detido? Uma força invasora alienígena acaba de revelar-se ao mundo? Um grande torneio cósmico está prestes a começar? Um livro aberto deixou escapar dezenas de cartas mágicas birutas, que agora precisam ser caçadas por toda a cidade?

Se o local da aventura é algum outro planeta, como os heróis chegaram lá? São nativos? Estão caçando algum monstro? Procurando o covil do Vilão Final? Foram transportados de forma desconhecida e agora estão perdidos?

Objetivo: o mestre deve dizer exatamente aos jogadores qual sua missão. O objetivo da maioria das aventuras é salvar alguém, ou a cidade, ou o mundo — mas existem muitas formas de fazê-lo. Destruir o monstro da semana? Desligar alguma máquina diabólica? Encontrar a cura para algum tipo de doença? Impedir o choque de um asteróide? Invadir uma base secreta? Voltar para casa? Inaugurar uma pizzaria e contratar as Sailors como entregadoras a domicílio?

Tenha certeza de que os jogadores conhecem o objetivo, ou eles vão apenas ficar tropeçando uns nos outros, caindo em armadilhas improvisadas ou encontrando NPCs aleatórios. Não que isso seja ruim: ficar tropeçando pode ser divertido, e o único objetivo deste jogo é a diversão. Então deixe que se divirtam; a missão pode esperar mais um pouco!

Um Modelo de Aventura

Uma aventura típica de 3D&T não é difícil de inventar. Por exemplo, boa parte das aventuras do gênero *super-sentai* segue os seguintes passos:

• Os heróis começam em suas identidades civis, lidando com algum problema rotineiro em casa, na escola, delegacia de polícia, academia ninja ou onde quer que vivam.

• O Grande Vilão envia um novo monstro recém-criado para as ruas, atacando transeuntes à vontade. O monstro vem acompanhado por alguns soldados grunts e pelo menos um general (que nesta etapa normalmente não entra em combate, apenas observa e defende-se dos tolos que tentam atacá-lo).

• Os heróis ficam sabendo sobre o monstro, adotam suas formas de herói e partem para o ataque. Geralmente, durante o primeiro confronto, eles descobrem que o novo monstro possui algum poder especial com o qual não contavam — ou está protegido contra os heróis de alguma forma, com um refém ou coisa assim; eles precisam recuar e pensar em uma nova estratégia.

• O monstro aproveita a ausência dos heróis para continuar a devastação, enquanto os vilões gargalham com a vitória momentânea. Os heróis estão ocupados desenvolvendo algum plano mirabolante, invenção revolucionária, arma secreta ou nova técnica ninja que consiga vencer o inimigo.

• Agora devidamente preparados, os heróis atacam novamente. Desta vez eles conseguem destruir o monstro. A aventura termina aqui, ou:

• O Grande Vilão, ou uma criatura especial a seu serviço, dispara de seu único olho um raio incrível e transforma os restos do monstro caído em um monstro gigante. Segue-se um combate final entre o monstro e os robôs, veículos e heróis gigantes do time dos heróis.

• O Grande Vilão amaldiçoa os heróis, jurando que na próxima luta será vitorioso. Os heróis terminam a aventura com algum chavão heróico ou piadinha idiota.

A Cena Final

Um jogo de 3D&T pode durar entre 30 minutos e três horas ou mais, dependendo do número de jogadores. Existem duas formas de terminar uma aventura.

A primeira é simplesmente jogar até que os heróis alcancem o objetivo, seja qual for. Se escolher jogar desta forma, o mestre deve ajudar os jogadores de vez em quando com dicas, coincidências ou o que for preciso.

A segunda maneira é impondo um limite de tempo (digamos, 30 minutos por jogador). Olhe para o relógio antes de começar e, quando tempo estiver terminado, fim de aventura. Cada jogador terá direito a uma última ação que resulte em um bom final.

Se os jogadores não alcançaram o objetivo da aventura, ela não pode ser considerada “concluída” para ganhar Pontos de Experiência. Mas se ainda resta uma boa parte da aventura para jogar, você pode simplesmente dizer tsuzuku (“continua”).

A Campanha

Uma sucessão de aventuras com os mesmos personagens é uma "campanha". Funciona exatamente como uma série de TV: os heróis começam fracos e conquistam novos poderes conforme a história avança. Após certo número de desafios eles atingem o nível máximo, e estão prontos para enfrentar o último vilão ou qualquer outro desafio final que lhes seja reservado.

Você talvez tenha ouvido falar que RPG "não tem fim". Que um mesmo grupo pode viver uma aventura após outra, formando uma campanha que dura indefinidamente — batalha após batalha. Isso é verdade. Não há nenhum motivo obrigatório para encerrar uma campanha, uma vez que ela tenha se iniciado. Os heróis desafiam monstros, salvam o dia, ganham níveis, e seguem para a aventura seguinte. Quase todos os jogos de aventura podem ser assim.

3D&T também pode ser jogado dessa forma, sem terminar. No entanto, este é um jogo inspirado em anime, mangá e games. E estas histórias têm uma grande diferença em relação às aventuras contadas no Ocidente: elas têm fim.

Uma campanha de 3D&T termina quando os heróis enfrentam seu desafio final. Após essa batalha decisiva eles tipicamente encerram suas carreiras, retornando para suas vidas normais e permitindo que novas gerações salvem o mundo.

Nem sempre as coisas são assim. Uma nova ameaça pode exigir o retorno de um super-esquadrão à ativa. Um novo torneio pode reunir antigos competidores. Um mundo mágico pode estar novamente ameaçado, outra vez necessitado de seus antigos salvadores. Mas estas são exceções, não a regra.

3D&T é próprio para campanhas que começam com heróis Novatos feitos com 5 pontos, aumentam em média 1 ponto a cada 3 aventuras (levando em conta que gastam mais ou menos metade de seus PEs com evolução do personagem), e tornam-se Lendas de 12 pontos após 21 aventuras. Este é quase o mesmo número de episódios em uma série de TV padrão.

Assim, é simples para o mestre pensar na campanha como uma série completa, em que os heróis começam fracos e conquistam novos poderes conforme a história avança. Após estes 21 desafios, eles atingiram o nível máximo e estão prontos para enfrentar o Vilão Final, ou qualquer que seja o último desafio.

Um Modelo de Campanha

Existem tantas campanhas possíveis quanto existem histórias. Este é apenas um exemplo de campanha baseado em uma série super-sentai:

Episódio 1: o Grande Vilão e suas forças chegam do espaço, emergem de um reino subterrâneo, saltam de outra dimensão ou seja lá o que for, e começam seu ataque a Tóquio. Os heróis, até então em suas identidades civis, revelam seus poderes pela primeira vez — ou os recebem de alguma força benevolente — para repelir a invasão. Neste episódio eles destroem seu primeiro monstro, de tamanho normal.

Episódio 2: descobrindo que Tóquio tem heróis, o Grande Vilão decide criar um monstro mais poderoso. Os heróis vencem novamente, mas desta vez o monstro caído retorna em tamanho gigante. Os heróis usam seus robôs gigantes e outros recursos para destruir novamente a fera.

Episódios 3-18: o Grande Vilão prossegue criando monstros cada vez mais poderosos e com poderes diferentes. Os heróis liquidam pelo menos um monstro em cada aventura. Durante a série os heróis conquistam novos poderes, magias e máquinas.

Episódios 19-21: o Grande Vilão envia seus generais, mais poderosos que qualquer monstro, para combater os heróis pessoalmente. Alguns, quando derrotados, arrependem-se de sua vida de maldades e passam para o lado dos heróis; todos os outros são destruídos.

Episódio Final: sem mais ninguém no caminho, os heróis rumam para o ataque final contra o Grande Vilão. Invadem sua base/nave/caverna/quartel-general, atravessam numerosas armadilhas e chegam à câmara onde ele planejava seus ataques. Após uma batalha épica (e uma dramática explicação sobre suas motivações), o Grande Vilão é destruído. Os heróis comemoram a vitória e voltam às suas vidas normais.

Claro, esta estrutura está longe de ser obrigatória: algumas séries japonesas, mais curtas, têm 13 episódios ou menos. Outras são muito mais longas, atingindo centenas de episódios. Algumas são ainda divididas em sagas, a exemplo Dragon Ball e Cavaleiros do Zodíaco. Cada mestre decide o melhor formato para sua campanha.

Encerrar e recomeçar é importante neste gênero. É característica das culturas orientais, onde os ciclos são respeitados. Heróis vitoriosos não retornam (exceto em raras ocasiões, como astros convidados). Vilões finais destruídos não ressuscitam. Super-esquadrões não voltam a ser convocados após cumprir suas missões. Por isso sempre haverá lugar para novas meninas mágicas, novos supertorneios, novas equipes super-sentai, novos pilotos mecha.

Finais podem ser tristes, frustrantes, mas também são emocionantes, vibrantes. É o momento mais poderoso em uma campanha. Pense em quando terminou um videogame longo, ou quando viu o último episódio de uma série. Faça o possível para encerrar suas histórias.

NPCs

3D&T é um jogo de interpretar personagens. Cada jogador faz o papel de um herói, o protagonista de uma aventura. Mas aventuras não são feitas apenas de personagens principais. Elas também envolvem aliados, ajudantes, vítimas, rivais, inimigos e vilões. Sem estes personagens secundários não teríamos uma história, e 3D&T é um jogo de contar histórias.

Mas, se os jogadores interpretam os protagonistas, quem faz os papéis secundários? É o mestre. Ele não tem seu próprio herói, mas controla todos os outros personagens.

Em alguns jogos, estes personagens são chamados PdMs (Personagens do Mestre). Mas aqui e em quase todos os outros jogos eles recebem o nome de NPCs — que vem de NonPlayer Characters, "Personagens não-Jogadores". Por isso, os personagens jogadores são às vezes chamados de PCs (Player Characters).

NPCs são todas as outras pessoas e criaturas na história, sejam amigos, inimigos ou indiferentes. Os monstros e vilões são NPCs. Os amigos e aliados são NPCs. Os cidadãos comuns de Tóquio também são. Até mesmo outros heróis — aqueles que não são controlados pelos jogadores — são NPCs.

Como são Feitos?

Quem constrói NPCs e joga com eles é o mestre. Ele usa as regras para personagens jogadores, preenchendo Fichas de Personagem e tudo o mais. No entanto, o mestre não precisa seguir exatamente as mesmas regras.

Por exemplo, os jogadores só podem comprar vantagens e desvantagens autorizadas pelo mestre. Ele, por outro lado, é livre para dar qualquer poder ou fraqueza a seus personagens.

Ao contrário de um personagem jogador, um NPC também não precisa ter a mesma pontuação deles. Para proporcionar bons desafios aos heróis, o mestre pode construir adversários com mais pontos (supõe-se que eles já viveram suas próprias aventuras e conquistaram poder em outras ocasiões).

Para violar as regras, o mestre precisa ter certeza de que as conhece bem — e se existe realmente a necessidade de quebrá-las. 3D&T é equilibrado para aventuras de anime/mangá/games, e na maioria dos casos não haverá necessidade de mudar quase nada. No entanto, se você tem uma boa idéia que não combina com as regras deste manual, não tenha receio em mudá-las como achar melhor.

Normalmente, o mestre preenche uma Ficha de Personagem para cada NPC. Mas nem sempre isso é necessário: personagens de menor importância não precisam ser descritos em detalhes. O mestre não precisa fornecer dados completos para cada personagem que aparece (as cinco características quase sempre são suficientes). Na verdade, um bom mestre pode lidar com muitos NPCs interessantes sem precisar calcular números para nenhum deles.

Pessoas Comuns

Nem todo mundo é herói (mesmo que pareça haver tantos!). Poucos nasceram para ser heróis, e menos ainda sequer querem sê-los. A maioria das pessoas até sonha com aventuras mas, na vida real, preferem empregos seguros e vidas estáveis, sossegadas.

"Comum", ou "ordinário", é todo personagem não heróico que povoa o cenário de campanha. Desde trabalhadores assalariados que circulam pelas ruas, até camponeses e fazendeiros, técnicos em um laboratório, guardas em uma base militar, alunos e professores em escolas, policiais, bandidos...

Personagens comuns não devem ser usados por jogadores; eles servem apenas como NPCs, para representar não-aventureiros. Muitos adversários de baixo nível, como capangas e soldados grunts, são pessoas comuns, da mesma forma que as vítimas inocentes.

Pessoas comuns também ganham Pontos de Experiência, mas isso é incomum — porque eles normalmente não participam de aventuras, e menos ainda sobrevivem a elas. Um *sushiman* pode até ser habilidoso e perigoso com sua faca de cortar peixe, mas não ganhará muitos PEs apenas trabalhando em seu restaurante. Por isso quase nunca haverá pessoas comuns feitas com mais de 4 pontos.

Cidadão Típico (0 a 4 pontos): F0, H0-1, R0-1, A0, PdF0, uma perícia ou especialização qualquer (que representa sua profissão, formação ou hobby), uma desvantagem qualquer de –1 ponto.

Bandido Típico (1 a 5 pontos): F1, H0-1, R1, A0, PdF1, perícia Crime, pelo menos uma desvantagem entre as seguintes: Inculto, Insano, Má Fama, Monstruoso.

Policial ou Guarda Típico (2 a 5 pontos): F1, H0-1, R1, A0-1, PdF1, Patrono, perícia Investigação (ou pelo menos uma especilização dessa perícia).

Soldado de Elite Típico (6 pontos): F1-2, H1, R1, A0-1, PdF1-2, pelo menos uma vantagem de combate (Ataque Especial, Ataque Mútiplo...), Patrono, perícia Investigação ou Sobrevivência.

Monstros

Podem ser feras pré-históricas adormecidas sob o mar e despertadas por testes atômicos (mesmo quando sabemos que nunca existiram dinossauros com duzentos metros); aliens que ambicionam a conquista da Terra, e acham que a melhor maneira de começar é chutando prédios; ou criaturas construídas por cientistas loucos a partir da poluição ambiental, engenharia genética ou peças usadas. Não importa a origem, o resultado é o mesmo — uma criatura muito forte e horrenda.

Nem todos os monstros são gigantescos. Alguns invasores têm a estranha convicção de que um monstro de tamanho humano pode sair pelas ruas e surrar todos até conquistar a Terra — o que provavelmente levaria séculos. E sempre existe a velha estratégia de fazer o monstro crescer mais tarde: um monstro destruído pode ser ressuscitado e transformado em gigante pelo Grande Vilão, ou um de seus asseclas.

Um monstro tipicamente tem pontuação igual a metade da soma total dos pontos dos personagens jogadores. Então, contra um grupo de quatro Lutadores (7 pontos cada), um monstro típico será feito com 14 pontos. Claro, existem monstros mais fortes ou fracos, mas esta medida serve para uma luta mais ou menos equilibrada.

Caso um monstro não possua nenhuma vantagem única, ele será sempre considerado um youkai.

Poderes Únicos

Monstros podem ter as mesmas vantagens e desvantagens destinadas a jogadores. Eles podem, ainda, possuir certos poderes únicos. Considere cada poder como se fosse uma vantagem única gratuita, que apenas monstros podem ter (estes poderes não estão disponíveis para monstros que sejam Aliados de personagens jogadores):

Absorção: o monstro absorve a energia dos ataques que recebe: ele nunca é ferido e, na rodada seguinte, seus ataques causam dano igual ao dano total que recebeu no último turno. Esse poder desaparece quando certa parte do corpo for destruída (como em Ressurreição).

Armadura Extra: o monstro tem Armadura Extra contra todos os ataques. Apenas uma forma de ataque secreta, escolhida pelo mestre (fogo, ácido, armas de prata, refrigerante diet...), causa dano normal ao monstro.

Ataque Cegante: o monstro emite um clarão de luz que cega os heróis. Funciona como a magia Cegueira, mas atinge todas as criaturas ao alcance do Poder de Fogo do monstro, e a visão das vítimas é restaurada apenas com a destruição do monstro.

Ataque Corrosivo: o monstro expele um ácido poderoso, que derrete as armas e armaduras do alvo (reduzindo sua Força, Armadura ou Poder de Fogo em –1). Uma esquiva pode evitar esse ataque. Restaurar um ponto perdido desta forma exige 12 horas e um teste de Máquinas.

Característica Superior: o monstro é tremendamente forte, rápido, vigoroso, esperto ou perspicaz. Uma de suas características recebe um bônus de +5.

Cérebro Superior: o monstro tem mente superior e memória fotográfica. Ele conhece as estratégias dos heróis, pode prever cada movimento deles (recebendo um bônus de H+8 contra os heróis). Esse bônus é negado ao monstro quando os heróis tentam algo inesperado (por exemplo, disfarçar-se de outras pessoas).

Controle de Máquinas: o monstro pode fazer com que os heróis sejam atacados por eletrodomésticos (mechas com 0 pontos), ou então por seus próprios veículos ou mechas. O monstro pode controlar máquinas em quantidade igual ao dobro de sua própria pontuação (ou seja, um monstro feito com 10 pontos controla 20 pontos de máquinas).

Controle Mental: o monstro pode controlar mentalmente até 2d pessoas ao mesmo tempo (a vítima tem direito a um teste de Resistência para evitar). Ele usa seu poder para controlar cidadãos comuns, ordenando que ataquem os heróis. O controle é quebrado apenas com a destruição do monstro.

Controle Mental Superior: o monstro pode controlar mentalmente um único personagem, sem direito a testes para resisir, ordenando que ele ataque seus companheiros. O controle é quebrado apenas com a destruição do monstro.

Duplicador: o monstro pode se transformar em uma cópia idêntica de um dos heróis, com as mesmas características, vantagens, desvantagens e perícias, mas não sua personalidade e memórias. Sentidos Especiais próprios, ou um teste bem-sucedido de Ciência, Investigação ou Manipulação, revelam o impostor.

Fortificante: o monstro pode fortalecer um pequeno grupo de 2d soldados grunts, que recebem um bônus de +2 em Força, Resistência e Armadura.

Magia Ilimitada: escolha uma magia. O monstro pode lançar esta magia quantas vezes quiser, sem gastar Pontos de Magia.

Refém: o monstro pode engolir e aprisionar uma pessoa (talvez um Aliado ou Protegido Indefeso de um dos heróis) em seu estômago, ainda viva. A vítima passa a sofrer metade de qualquer dano causado ao monstro.

Ressurreição: o monstro vai ressuscitar depois de morto, regenerando a partir de uma determinada parte do corpo que não foi destruída (um olho, verruga, barbatana...): sua morte será permanente apenas se aquela parte for destruída primeiro. Identificar o ponto fraco exige Sentidos Especiais.

Grunts

Estes humanóides violentos são os soldados de infantaria do exército inimigo. São produzidos e/ou treinados em massa, através de biotecnologia, mutação, magia e outros meios não-naturais. Hordas de bárbaros ou humanóides também podem ser consideradas grunts.

Soldados grunts são idênticos entre si, sendo impossível distingui-los. Estão sempre equipados com garras ou armas cortantes de aspecto estranho. São individualmente fracos, mas atacam sempre em vantagem numérica. Quando derrotados, viram fumaça ou derretem em poças gosmentas.

Grunts demonstram pouca inteligência. Raramente sabem falar, apenas grunhir, embora compreendam as ordens de seus superiores. Obedecem cegamente, não por lealdade, mas por medo e intimidação: há formas muito piores de morrer que ser destruído por um herói.

Grunts quase nunca possuem vantagens. No entanto, muitos deles têm a habilidade de assumir formas humanas temporariamente, agindo como transeuntes normais (podendo inclusive falar). Reconhecer um grunt nesta forma exige Sentidos Especiais ou Investigação.

Grunts são eficientes em ataques-surpresa. Eles emergem do chão, caem do céu, ou abandonam seus disfarces para apanhar os heróis desprevenidos. Considere que grunts sempre possuem perícias próprias para atacar furtivamente.

Nem todos os grunts são soldados. Alguns são técnicos, encarregados de funções diversas. Estes são mais fracos em combate, mas também mais inteligentes (embora ainda incapazes de falar). Podem usar jalecos ou uniformes diferenciados dos soldados, e raramente são encontrados fora da base secreta de seus mestres.

Soldado Grunt Típico (0 pontos): F1, H0, R0, A0, PdF1, Inculto, Monstruoso.

Técnico Grunt Típico (0-1 ponto): F0, H1, R0, A0, PdF0-1, Monstruoso.

Generais

"General" é quase qualquer adversário que não seja um grunt, monstro ou Grande Vilão.

Numerosos generais são subordinados diretos do Grande Vilão, seus valiosos tenentes. São lutadores habilidosos, astutos e orgulhosos: raras vezes desafiam os heróis pessoalmente, exceto em ocasiões especiais.

Embora sigam as ordens de seu mestre, nem todos os generais são absolutamente leais. Muitos têm métodos e objetivos próprios: estão constantemente tramando contra os próprios colegas, ou mesmo planejando trair seu líder. Intrigas, duelos e outras disputas por poder, honra e glória são comuns entre generais — chega a ser comum que eles manipulem os heróis para atacar seus rivais. Essa falta de trabalho em equipe pode ser, exatamente, seu maior ponto fraco perante os aventureiros.

E nem todos os generais estão ligados a um vilão poderoso. Muitos são independentes, enigmáticos, com suas próprias motivações — às vezes aliados, às vezes inimigos dos heróis. São tipicamente soturnos, desconfiados, marcados por cicatrizes de batalha, ou amargurados por antigas decepções. É possível que os heróis venham a conquistar seu respeito, confiança ou amizade, mas isso acontece apenas com o tempo.

Um evento comum é que, ao longo da campanha, um general inimigo decida mudar de lado. Talvez ele venha a admirar a força e determinação dos heróis, ou tenha sido traído por seu comandante, ou contraiu uma dívida de honra (por exemplo, se um herói salvou a vida do general, ou de alguém que ele ama). É possível ainda que um(a) general e um(a) aventureiro(a) se apaixonem: um amor proibido, que talvez não sobreviva à guerra.

Generais são tipicamente feitos com a pontuação total somada do grupo de personagens jogadores: contra cinco heróis Novatos (5 pontos cada), por exemplo, um general será feito com 25 pontos. No início de uma campanha eles podem vencer facilmente os aventureiros; porém, enquanto os heróis conquistam vitórias e Pontos de Experiência, o mesmo não acontece com generais (ou sua evolução será bem mais lenta). Em certo ponto, nos momentos finais da campanha, um general será eventualmente derrotado.

Quando um Grande Vilão é servido por vários generais, esse grupo normalmente é formado por membros de raças diferentes. É raro que sejam humanos: generais quase sempre são humanóides, construtos ou youkai.

Vilão Final

A derrota do Grande Vilão — ou Vilão Final — é muitas vezes o último objetivo de uma campanha. Esta criatura comanda seus generais a bordo de uma nave-mãe gigantesca, uma fortaleza escondida, a torre de uma supercorporação, um castelo mágico, ou mesmo em outro planeta ou dimensão.

Estas entidades às vezes são incorpóreas, etéreas, manifestando-se através de uma presença poderosa que comanda suas tropas. Apenas no momento do confronto decisivo assumem uma forma física, capaz de lutar contra os heróis.

Assim como um general, o Grande Vilão também é feito com pontuação igual à soma dos personagens jogadores quando estes começaram a campanha, mas pertencendo a uma escala acima (veja em "Escalas de Poder"). Assim, enquanto os heróis são quatro Lendas (12 pontos cada) em escala Ningen, o Grande Vilão será um personagem de 48 pontos em escala Sugoi!

Esta grande diferença de poder torna o Vilão Final muito difícil de ser derrotado por meios normais, mesmo nos momentos finais da campanha. Em quase todos os casos, os heróis primeiro devem encontrar uma forma de reduzir o poder do vilão (talvez destruindo sua fonte de força), ou elevar sua própria escala de poder (mesmo que por apenas um instante), para equilibrar as condições.

Um Grande Vilão também pode ser detido de outras maneiras — pois, contrariando as expectativas, nem todos são malignos. Alguns vilões apenas lutam por aquilo em que acreditam, corrigindo uma injustiça, tentando fazer um mundo melhor, protegendo aqueles que ama. Infelizmente, a maneira que encontram para realizar esse objetivo coloca o mundo em perigo, forçando a intervenção dos heróis. Fazer com que o vilão entenda o erro em suas atitudes é também uma forma de "derrotar" um vilão forte demais para ser detido em combate.

EXPERIÊNCIA

Aventureiros evoluem. Cada missão concluída, cada luta vencida, cada inimigo derrotado tornam os heróis mais experientes e poderosos. Essa evolução é representada pelos Pontos de Experiência (ou PEs).

Cada vez que os jogadores terminam uma aventura, o mestre deve recompensá-los com Pontos de Experiência. Esses pontos são usados mais tarde para evoluir o personagem, adquirir itens mágicos, ou realizar uma série de manobras dramáticas.

Em 3D&T, experiência não vem com a idade — vem com aventuras, desafios e riscos. Um jovem membro de equipe super-sentai, que salvou o mundo várias vezes e derrotou um império maligno durante o ano letivo, é mais poderoso que um soldado veterano que treina todos os dias mas nunca saiu do quartel.

Os Pontos de Experiência ganhos por cada jogador dependem de como ele atuou na aventura:

- 1 PE se terminou a aventura com vida.
- 1 PE se concluiu a missão com sucesso.
- 1 PE ou mais para cada inimigo vencido em combate justo (veja adiante).
- –1 PE para cada derrota em combate justo.
- –1 PE para cada companheiro morto ou perdido.
- –1 PE para cada violação de um Código de Honra.

O mestre também deveria premiar com 1 PE extra os jogadores que agiram de acordo com seus personagens. Esta é uma forma de recompensar aqueles que interpretam seus papéis (afinal, RPG é interpretar) e punir jogadores que não o fazem. Se um jogador pega uma Fobia, mas "esquece" dela e não demonstra medo, esse jogador não merece um PE extra.

Cada jogador deve anotar na Ficha de Personagem os Pontos de Experiência que ganhou. Se ainda não tiver o bastante para comprar um ponto normal de personagem, deve esperar as próximas aventuras — ou apenas guardar para outras utilizações.

No total, nenhum jogador deve ganhar menos de 1 ou mais de 10 Pontos de Experiência em uma mesma aventura.

Experiência com Vitórias

Vencer inimigos em combate dá Pontos de Experiência. A regra geral é que cada inimigo vencido em combate rende 1 PE.

• **Combate Justo.** Entenda-se por “combate justo” uma luta um contra um. Atacar furtivamente um inimigo indefeso é considerado justo apenas em certas condições (em uma guerra ou situação de sobrevivência, sim; em um duelo ou torneio, não). Um personagem com o Código de Honra do Combate jamais luta de forma injusta.

• **Preparação.** Se alguém pede tempo para preparar-se antes de um combate (para concentrar seu poder, lançar magias de proteção e coisas assim), o oponente pode aceitar ou não. Caso o oponente aceite, ambos os lados devem esperar que o outro esteja pronto antes de atacar, e esse combate passa a ser considerado justo — não importa o número de lutadores em cada lado.

No momento combinado, os dois lados rolam a iniciativa normalmente. Se um dos lados ataca antes, não recebe PEs mesmo em caso de vitória (o que pode acontecer em alguns casos, pois monstros e vilões nem sempre estão preocupados em ganhar PEs...).

• **Aliado.** Você não recebe Pontos de Experiência pela vitória de um Aliado, a menos que você o esteja controlando durante todos os turnos do combate.

• **Separação.** Quando um personagem com esta vantagem divide-se em várias cópias para enfrentar um mesmo oponente, esta situação ainda é considerada um combate justo um contra um.

• **Inimigos fracos.** Vitórias sobre inimigos muito mais “fracos” que o personagem (feitos com metade dos pontos, ou menos) não rendem nenhum Ponto de Experiência. No entanto, se os pontos somados de vários inimigos fracos igualam a pontuação do personagem, esse combate é considerado “um contra um” e rende PEs normalmente em caso de vitória.

• **Inimigos fortes.** Contra um inimigo feito com duas vezes mais pontos que a média dos personagens jogadores (por exemplo, um oponente de 20 pontos ou mais contra um grupo de Campeões), uma equipe contra um é considerado combate justo. Lembre-se que a maioria dos monstros segue justamente essa pontuação.

Oponentes poderosos concedem mais Experiência quando derrotados. Calcule a pontuação total do oponente, levando em conta apenas vantagens e desvantagens que afetam o desempenho em combate. Divida esse valor por dez, arredondado para baixo. Este é o prêmio por derrotá-lo (vencer um personagem feito com 20 pontos, por exemplo, rende 2 Pontos de Experiência).

Caso um inimigo poderoso seja vencido por um grupo, o personagem que aplicou o golpe final recebe metade dos PEs por derrotá-lo (arredonde para cima) ou, no mínimo, 2 PEs. Os demais recebem 1 PE cada.

Utilidades da Experiência

• **Evolução do Personagem.** Esta é, claro, a principal utilidade dos Pontos de Experiência. 10 PEs valem 1 ponto normal de personagem. Você pode usar esses pontos para aumentar características, comprar novas vantagens (mas não vantagens únicas) ou recomprar desvantagens (algumas desvantagens não podem ser recompradas, como aquelas que fazem parte de uma vantagem única).

• **Tesouros.** Pontos de Experiência podem ser trocados por dinheiro, porque de alguma forma representam tesouros que o personagem conquistou com suas vitórias. Cada PE pode ser "vendido" por 100 Moedas.

O inverso não é permitido. Você não pode comprar Pontos de Experiência com dinheiro.

• **Coisinhas que peguei por aí.** Pontos de Experiência podem representar itens e objetos diversos que os personagens conseguiram durante suas aventuras. Nestes casos, usamos a imaginação: a experiência recebida ao derrotar um dragão, por exemplo, pode vir na forma de escamas, presas, garras e outros itens valiosos e raros. Esses itens podem ser usados para fabricar poções e outros objetos mágicos.

• **Novas Magias.** Além de atender a todos os outros requisitos necessários, um mago sempre deve pagar 1 PE para aprender uma nova magia.

• **Sucessos Automáticos.** Durante o jogo, em momentos dramáticos, você pode gastar um Ponto de Experiência para "comprar" um acerto automático em um teste (você não precisa rolar o dado), ou um resultado máximo em qualquer rolagem de dano ou cura (por exemplo, 12 em 2d).

Você deve fazer a compra *antes* de rolar o dado — não é permitido rolar, ficar insatisfeito com o resultado e só depois decidir comprar um sucesso.

Você afeta apenas *seus* próprios testes. Você não pode gastar um PE para fazer outra pessoa ser bem-sucedida (ou falhar) em um teste. **Exceção:** você pode comprar um sucesso automático para um Aliado se vocês tiverem Ligação Natural.

Você também não pode comprar um sucesso automático em um teste impossível (veja a seguir).

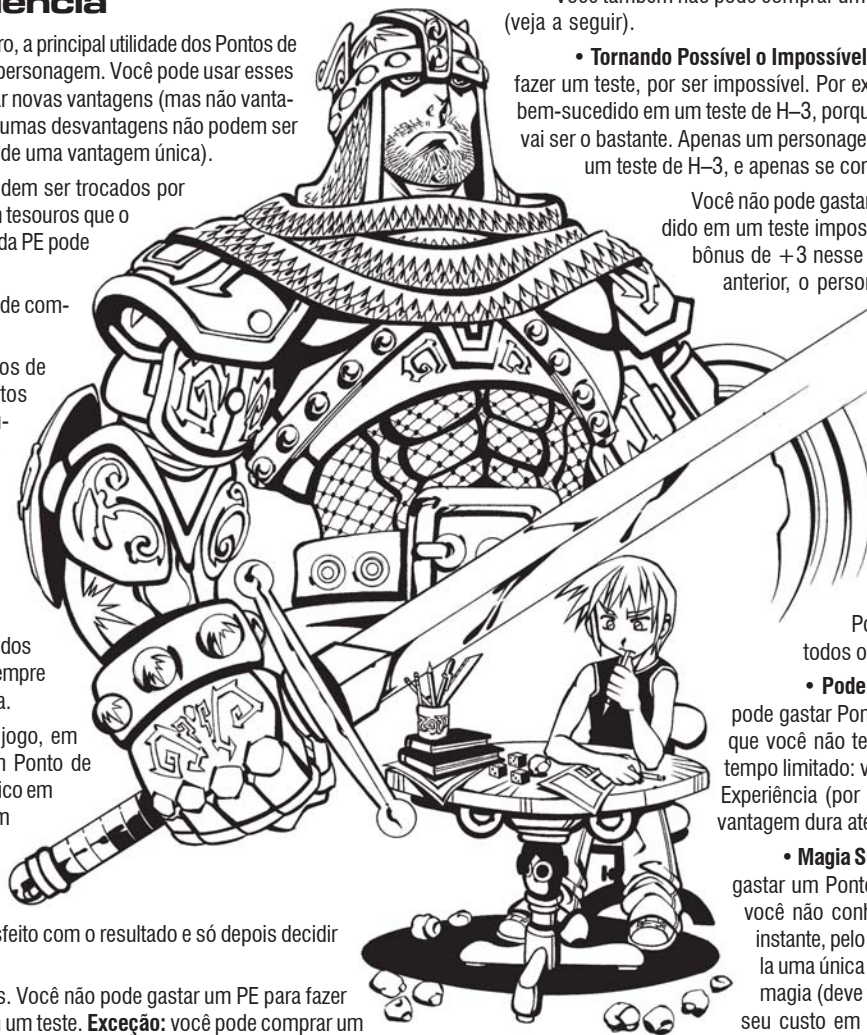
• **Tornando Possível o Impossível.** Em certos casos, não será permitido a você fazer um teste, por ser impossível. Por exemplo, um personagem com H2 nunca será bem-sucedido em um teste de H–3, porque mesmo o melhor resultado no dado (1) não vai ser o bastante. Apenas um personagem com H4 ou mais tem chance de passar em um teste de H–3, e apenas se conseguir rolar 1.

Você não pode gastar um Ponto de Experiência para ser bem-sucedido em um teste impossível. Mas pode gastar 1 PE para receber um bônus de +3 nesse teste, e assim torná-lo possível. No exemplo anterior, o personagem teria agora que fazer um teste de H, podendo ser bem-sucedido com um resultado 1 ou 2.

• **Acertos Críticos.** Você pode gastar um Ponto de Experiência para comprar um acerto crítico (um resultado 6) durante sua jogada de 1d para a Força de Ataque ou Força de Defesa. Você deve fazê-lo antes de rolar o dado.

• **Recuperação Espantosa.** A qualquer momento, você pode gastar um Ponto de Experiência para recuperar todos os seus Pontos de Vida. Ou gastar 2 PEs para recuperar todos os seus Pontos de Magia.

• **Poder Surpreendente.** A qualquer momento, você pode gastar Pontos de Experiência para manifestar um poder que você não tem. Isto é como comprar uma vantagem por tempo limitado: você paga o custo da vantagem em Pontos de Experiência (por exemplo, uma Área de Batalha por 2 PE). A vantagem dura até o fim do combate.

• **Magia Surpreendente.** A qualquer momento, você pode gastar um Ponto de Experiência para lançar uma magia que você não conhece. A magia surge em sua mente por um instante, pelo tempo suficiente para que você consiga lançá-la uma única vez. Você ainda deve ser capaz de lançar essa magia (deve ter os requisitos necessários e também pagar seu custo em PMs). Você não pode aprender essa magia (exceto mais tarde, por meios normais).

FICHA DE PERSONAGEM

Nome ______ Pontos ______

Características

Força ______

Habilidade ______

Resistência ______

Armadura ______

Poder de Fogo ______

Pontos de Vida ______

Pontos de Magia ______

Pontos de Experiência ______

Vantagens

Desvantagens

Tipos de Dano

Magias Conhecidas

Dinheiro e Itens

História

Turno de Combate

Passo 1 • Iniciativa: cada combatente rola um dado e acrescenta ao resultado sua Habilidade. Inclua +1 por Aceleração ou +2 por Teleporte (não cumulativos), quando houver. Combatentes com iniciativa mais alta agem primeiro.

Passo 2 • Força de Ataque (FA): os personagens escolhem seus alvos e fazem seus ataques ou manobras, cada um em sua iniciativa. A Força de Ataque de cada um será igual a H+F+1d (para ataques corpo-a-corpo) ou H+PdF+1d (para ataques à longa distância), à escolha do jogador. Essa escolha deve ser feita antes da rolagem.

Passo 3 • Força de Defesa (FD): a Força de Defesa da vítima será igual a H+A+1d. Subtraia esse valor da FA do atacante. O resultado final será a quantidade de Pontos de Vida perdidos pela vítima. Caso a FD final do alvo seja igual ou superior à FA final do atacante, nenhum dano é provocado.

O jogo de RPG mais simples, rápido e querido do Brasil de volta às origens, e ainda mais poderoso!

3D&T • DEFENSORES DE TÓQUIO 3ª EDIÇÃO é o jogo definitivo para aventuras estilo anime/mangá/games! Neste novo MANUAL 3D&T ALPHA você encontra:

55 Vantagens e poderes para seu personagem!

24 Desvantagens (porque ninguém é perfeito...)

35 Vantagens únicas! Alien, Anjo, Demônio, Vampiro e outras!

185 Magias! Novas regras para Magia Branca, Negra e Elemental!

Muito mais itens mágicos! Poções, pergaminhos, armas, armaduras, acessórios e até mechas!

Novas escalas de poder: de humanos normais a gigantes, deuses e além!

JAMBÔ

12

ISBN 978858913430-9

9 788589 134309